REVISTA DE VIDEOJUEGOS PARA CONSOLAS NINTENDO AÑO III Nº18 - 350 PTAS

Nintendo® Acción

Primeras imágenes
EL AUTÉNTICO
DRAGON BALL Z II

Nigel Mansell,
Stunt Race FX, Powerslide

LOS JUEGOS DE COCHES DEL FUTURO

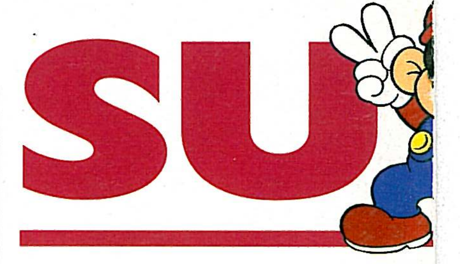
PREVIEWS
Wario Land
FIFA Soccer
World Cup USA 94

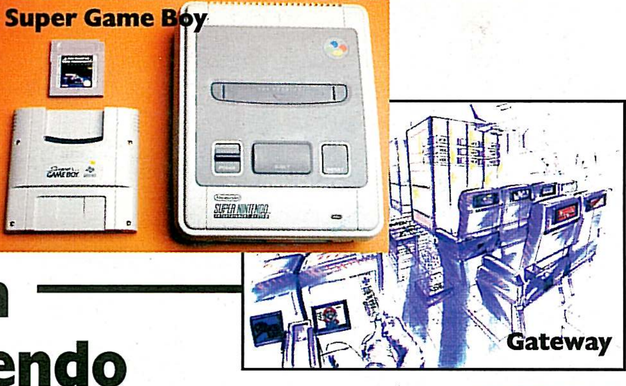


Concurso
Metal Combat
SORTEAMOS
50 SUPER SCOPES
Y 10 CARTUCHOS

HOBBY PRESS
00018
8 414090 202251

Trucos: Final Fight 2, Aero, Plok, Equinox, Top Gear 2











PREVIEW





SUPER STARS

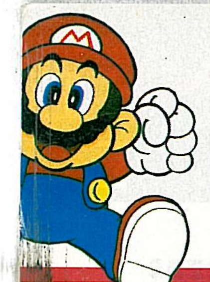






Edita: HOBBY PRESS, S.A. **Presidente:** María Andrino **Consejero Delegado:** José Ignacio Gómez - Centurión
Director: Juan Carlos García Díaz **Directora de Arte:** Susana Lurguie
Redacción: Javier Abad, José C. Romero (Traducciones) **Diseño y Autoedición:** Elena Jaramillo **Secretaria de Redacción:** Ana Mª Torremocha
Colaboradores: E. Lozano, D. García, S. Herranz, C. Frutos, E. Barral , A. Fernández, C. Alonso, Javier Castellote
Directora Comercial: María C. Perera **Coordinación de Producción:** Lola Blanco
Director de Administración: José Angel Jiménez **Departamento de Circulación:** Paulino Blanco
Departamento de suscripciones: Cristina del Rio, M.del Mar Calzada
Redacción, Administración y Publicidad: C/ De los Ciruelos nº 4. 28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid) Tel: 654 81 99 Fax: 654 86 92
Pedidos y Suscripciones: Tel: 654 84 19 / 654 72 18
Distribución: COEDIS, S.A. Tel: (93) 680 03 60
Imprime: ALTAMIRA Ctra. de Barcelona Km. 11,200 28022 Madrid.
Depósito Legal: M-36689-1992



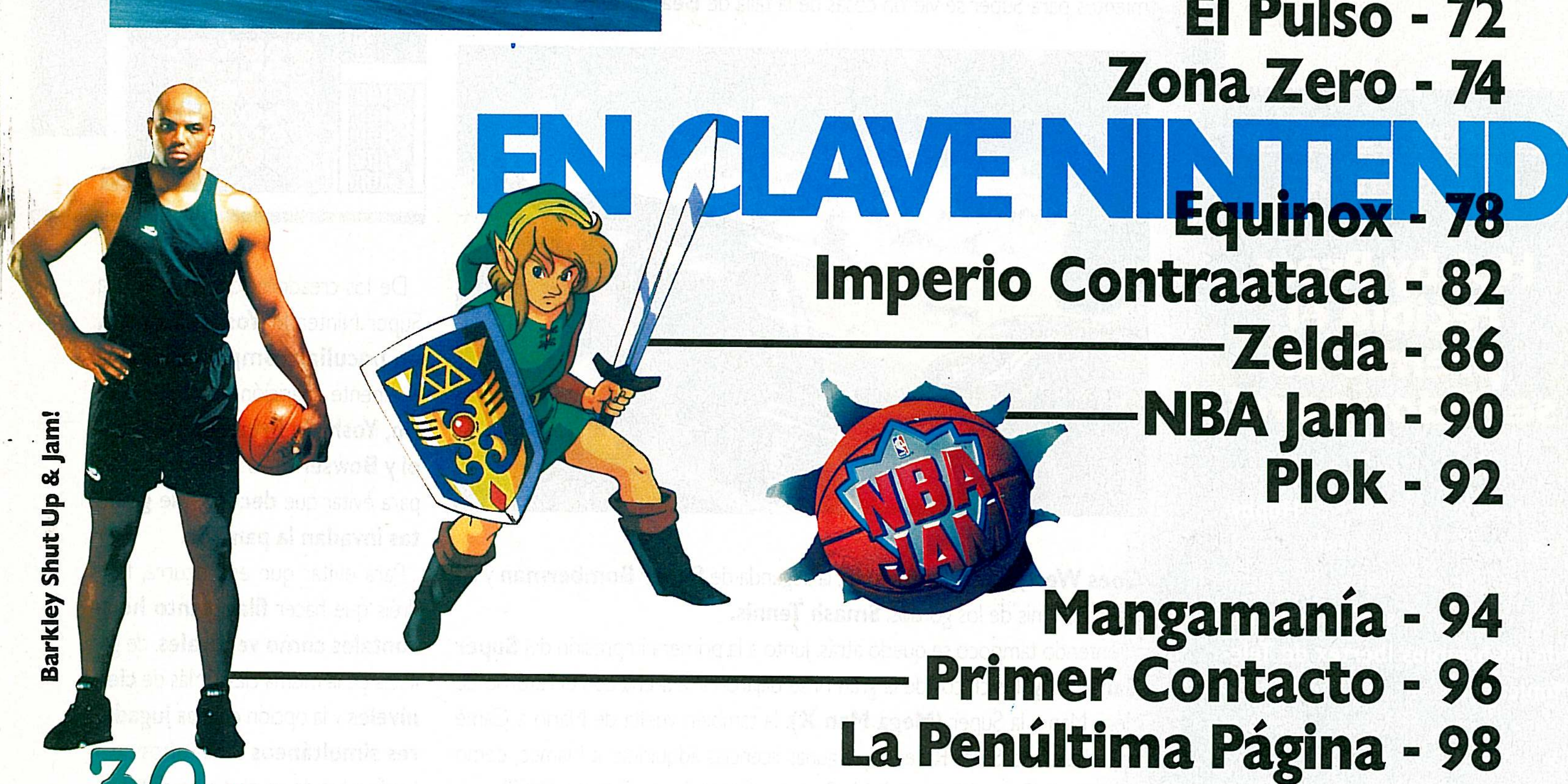


Año III - Nº 18
MAYO 1994
350 pts.





EN CLAVE NINTENDO



Barkley Shut Up & Jam!

30 Ideas Nintendo

1- Como siempre, compra esta revista.
2- ¡Molan los trucos de NBA JAM!
3- Hazte con un Final Fight 2
4- ¿Has reservado ya vuelo para el viaje a Chicago?, ¿a qué esperas?
5- ¿De que forma te está influyendo la moda futbolera? ¿Acaso has convertido tu casa en un estadio de fútbol?
6- Se acerca Dragon Ball Z II, el único y genuino cartucho PAL.
7- ¿Problemas con Zelda en Game Boy?
8- Me voy de baretaaaaa!!!!
9- Que no se te olvide lo del manga-concurso.
10- Déjate impresionar por Ridge Racer.
11- EA Soccceeeerrr....!!!!!
12- No te olvides de Sensible Soccer, que también es mundialista.
13- Congratúlate de la maravilla de juego que le ha salido a U.S. Gold con la licencia oficial del mundial USA.
14- Lo contrario habría sido un desastre.
15- Mega Man 4 no debe faltar en tu juegoteca nintendera.
16- ¡Todos contra la censura!
17- No más cartuchos en inglés.
18- Parece que el reportaje del manga está levantando polémica.
19- Compra un Lost Vikings.
20- Si no tienes Nintendo Scope, participa en nuestro concurso.
21- ¿Dudas con Equinox?
22- Muy bonito Bugs Bunny...
23- ...pero no se deja jugar.
24- Tenemos ya la versión española de Turn & Burn, de Absolute.
25- Ya sabes, sale a la calle Hobby Consolas.
26- Kirby´s Pinball empieza a batir records de venta. Nos encanta.
27- Y que nadie saca los juegos de rol de Square. También es mala idea.
28- Leéte el in y out de nuestro World of Nintendo. Y estarás a la moda
29- Dos cosas: pide los números atrasados y suscríbete a esta revista.
30- Por este mes hemos acabado. Pero aún queda Nintendo Acción para rato. Asómate al quiosco, si no lo crees.



Premios Ibertex de Telefónica

Hobby Press recibió el premio al servidor novel

El magnífico trabajo desarrollado por nuestros compañeros de **Hobbytex** durante el añito que lleva en funcionamiento este sevicio, se ha visto reconocido en la **segunda edición de los premios Ibertex de Telefónica**. Los galardones que se otorgan a los mejores centros servidores del año. Hobbytex, servicio pionero en "revistas electrónicas", **recibió el premio Novel** que se concede al **centro más innovador**.

El Hotel Ritz de Madrid fue el lugar elegido para la entrega de premios. El encargado de recoger el "trofeo" que tenéis en la imagen fue **Domingo Gómez, director del centro servidor.**

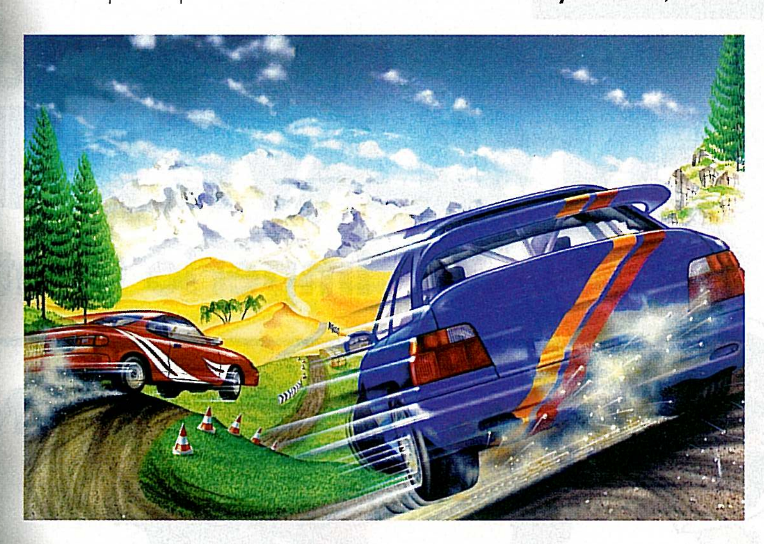
Hobbytex es una experiencia única en nuestro país que sitúa a la editorial Hobby Press a la vanguardia de las comunicaciones informáticas interactivas. Si disponéis de un PC y un módem, con sólo marcar el 032 accederéis al contenido de todas nuestras revistas.

El mes que viene daremos un buen repaso al ECTS primaveral

Primeras sensaciones de la feria londinense

El último ECTS europeo, celebrado en Londres durante los días **10, 11 y 12 de abril, no supuso ningún escándalo** para el público consolero. Se presentó lo que se esperaba y los stands estuvieron tan abarrotados como de costumbre. En todo caso, y aunque el mes que viene os colmaremos de información, vendrá bien destacar unas cosillas. A saber:

El **stand de Virgin** fue uno de los más concurridos. En su plan de lanzamientos para Super se vieron cosas de la talla de **Beauty & Beast, Fievel Goes West, Jammit, Dragon**, la segunda de **Super Bomberman** y un juego de tenis de los gordos: **Smash Tennis.**

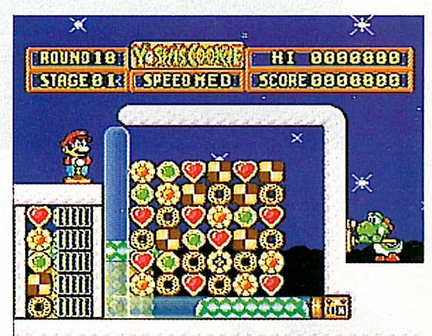


Nintendo tampoco se quedó atrás. Junto a la primera impresión del **Super Game Boy**, los chicos de la gran N se bajaron a la arena con el retorno de Mega Man a la Super **(Mega Man X)**, la también vuelta de Mario a Game Boy, el ansiado Stunt Race Fx y algunas licencias adquiridas a Namco, como Pac Attack (Super Nintendo), Ms Pacman (Game Boy) y Pacman (NES).

Destacar también la presencia de compañías inéditas en ese círculo, como Sunsoft o Takara. Y la pronta llegada de **Powerslide, un FX de Elite.**

Un rompecabezas con Mario de protagonista

Yoshi's Cookie, ya disponible



De los creadores de Tetris llega a Super Nintendo **Yoshi's Cookie, un peculiar rompecabezas** de inminente aparición en el que **Mario, Yoshi, la Princesa Toadstool y Bowser** se las verán y desearán para evitar que **decenas de galletas invadan la pantalla**.

Para evitar que eso ocurra, tendréis que hacer **filas, tanto horizontales como verticales**, de galletas de la misma clase. Más de **cien niveles** y la opción de **dos jugadores simultáneos** serán otros puntos fuertes de un cartucho distribuido por Arcadia que subirá pronto a los primeros lugares de las listas.

We're Back! ya está a la venta

Los dinosaurios vuelven a la Super



La **moda de los dinosaurios** no parece tener fin. El último ejemplo de la dinomanía que nos invade es **We're Back! A dinosaur's history**, un nuevo cartucho de plataformas que tiene a **Rex, un simpático tiranosaurio, como protagonista**.

Spaco S.A. es la encargada de distribuir esta cartuchera aventura en la que, a través de **cinco mundos, tenéis que ayudar a Rex** a rescatar a dos niñas amigas suyas de las garras del malvado **profesor Oeil-DeLouche.** Lo veremos el mes que viene.

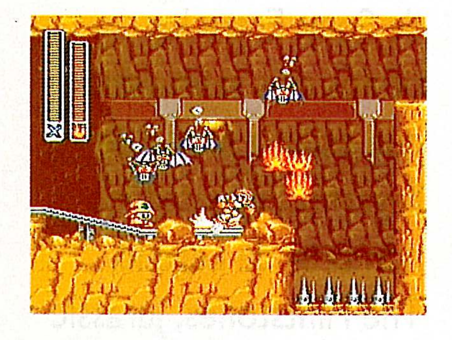


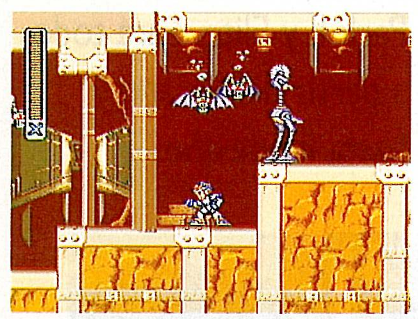
El guerrero azul llega por fin a Super Nintendo

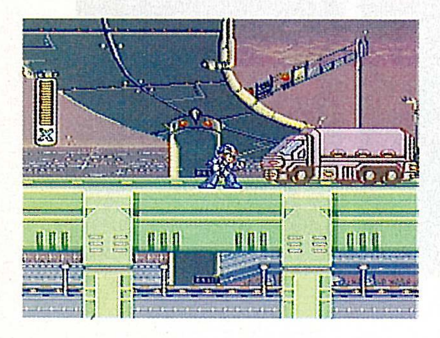
Megaman se estrena en 16 bits

Tras una trayectoria tan arrasadora como longeva por el resto de las consolas Nintendo, Megaman tiene previsto **debutar en Julio en los 16 bits de Nintendo**.

El juego, que estará entre nosotros merced al buen hacer Nintendo España, se llamará **Mega Man X** y será un arcade de plataformas muy en la línea de anteriores entregas tanto en N.E.S. como en Game Boy, aunque con las evidentes mejoras a nivel gráfico y sonoro que permite la mayor capacidad de la Super Nintendo.







Así será la nueva joya de Capcom

Slam Masters, otro 24 megas en acción





Los reyes de la programación en Super Nintendo atacan de nuevo. El próximo y esperadísimo lanzamiento de Capcom, **tras un King of Dragons bestial, es Slam Masters, un cartucho de 24 megas** que nos invitará a que entremos de nuevo en la **órbita del wrestling americano**.

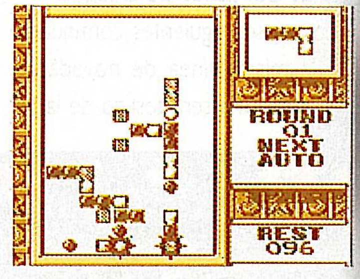
Saturday Night Slam Masters, que ese será el nombre completo, aún se encuentra en un **75% de desarrollo**, pero podemos avanzaros unas cosillas que a más de uno le alegrarán la vida. Por ejemplo que tendrá hasta **10 luchadores para elegir,** o que permitirá **un modo simultáneo a 4 jugadores,** o que escenificará unos movimientos especiales de narices o que... estará en la calle más o menos hacia septiembre. Con toda la emoción y espectacularidad que sólo saben ofrecer lo señores de Capcom.

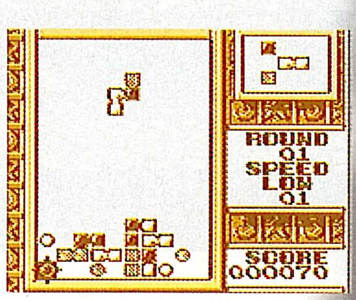
En junio nos volverá a enganchar

El mejor rompecabezas ya tiene segunda parte

Tetris, uno de los títulos más jugados de todos los cartuchos desarrollados para Game Boy, será testigo a **partir de Julio de la aparición de una segunda parte** que llegará de la mano de Nintendo España.

Tetris 2 seguirá el mismo esquema que tanto éxito le dio a su antecesor, pero con notables novedades a la hora de jugar. En **Tetris 2 la división de los bloques se hará por colores** (tramas de gris, naturalmente) y no por formas, y el objetivo será **alinear piezas del mismo color, tanto horizontal como verticalmente**. Pese a los cambios, una cosa estará asegurada: la capacidad de adicción de Tetris 2 nunca será menor que la de primera parte del famoso rompecabezas.





Los galardones europeos ya tienen dueño

Zelda triunfó en la entrega de precios ECTS 94

En el sugerente marco del exclusivo **Regent Hotel de Londres se entregaron el pasado 10 de Abril** los premios **ECTS (European Computer Trade Show) de este año**. De entre la larga lista de premiados destacó sobremanera **la designación de Zelda IV de Game Boy como el mejor juego para portátil del año**. Toda una noticia que no hace sino confirmar nuestros favorables designios.



El galardón destinado a la **mejor compañía** fue para los chicos de **VIE (Virgin Interactive Entertainment)**. Un premio bastante merecido si tenemos en cuenta las creaciones Nintendo de estos chicos: Jungle Book, Aladdin, Cool Spot...

Por su parte, el premio al **mejor videojuego del año** fue a parar a las manos de **Aladdin**, un auténtico clásico ya en este mundo de consolas. Mientras que el **premio español al juego del año** (elegido tras una votación entre los lectores de **Hobby Consolas**, única revista española consultada) se lo llevó **Street Fighter II Turbo.** Enhorabuena.



El último, en Móstoles

Mail extiende su red de tiendas

Ese imperio del videojuego que son los centros **Mail VxC acaba de abrir una nueva sucursal en Madrid**. Los afortunados vecinos del recién estrenado establecimiento serán los habitantes de **Móstoles, que no tendrán más que acercarse a la calle Parque Vosa nº 24** para adquirir todo lo que deseen para su Super Nintendo, NES o Game Boy.

PROEIN será la encargada de su distribución

Microprose, por fin en España



Los cartuchos para **Super Nintendo de Microprose serán distribuidos en breve por PROEIN** gracias al acuerdo alcanzado por ambas empresas. La compañía inglesa ya había firmado con esta distribuidora para sacar a la calle los juegos de PC y, según nuestras informaciones, también se ha comprometido en el apartado Super Nintendo. Merced a este acuerdo, pronto nos llegarán cartuchos de talla de **Star Trek, Tin Head...**

Multitud de novedades para los próximos meses

Atención al desembarco Sony



The Lawnmover Man- Game Boy

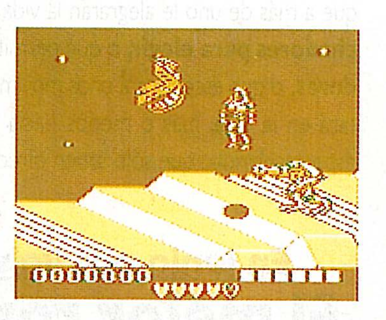
La lista de lanzamientos de Sony, que serán distribuidos en España por Columbia, se presenta cargadita para los próximos meses. Empezamos sin dilación.

Durante el mes de **Julio** está prevista la salida de dos juegos para Super Nintendo: **Claymates**, un cartucho que utilizará la **técnica de animación Claymation**, y **Battletoads & Double Dragon**, un beat'em'up que también estará disponible para Game Boy.

Durante el mismo mes, e igualmente en la **portátil de Nintendo, verá la luz Lawnmower Man**, un trepidante juego basado en los escarceos con la **realidad virtual** del film **El Cortador de Césped**.

Los meses siguientes continuarán en la misma línea de novedades: **Septiembre** será testigo de la llegada de **Legend**, un arcade aventurero para Super Nintendo ambientado en la Edad Media, y en **Octubre** podremos disfrutar con **Addams Family Values**, una nueva entrega para los 16 bits de las aventuras de la monstruosa familia, esta vez con un mayor componente de inteligencia que las anteriores partes.

Finalmente, **Noviembre** será el mes en que debute en la Super Nintendo **Mighty Max**, un joven aventurero protagonista de una serie in-



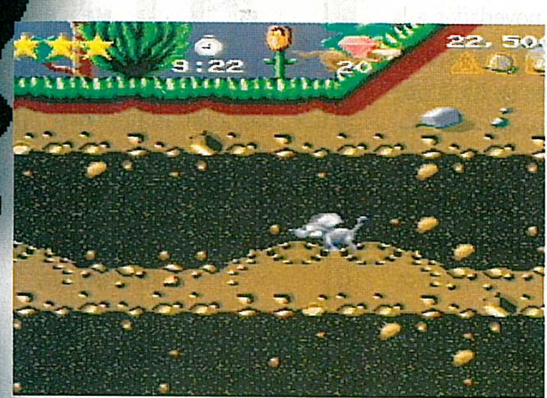
Battletoads & Double Dragon- Game Boy

glesa de dibujos animados. Pero la cosa no acaba ahí, porque también está prevista la salida para Super y Game Boy de **Jurassic Park II y The Flintstones**, así como de **Elite**, un simulador espacial para el cerebro de la bestia, si bien no disponemos aún de fecha de lanzamiento.



Mighty Max

• Columbia se hará cargo de la distribución del aluvión cartuchero de Sony. Entre los títulos más sabrosones que están a punto de llegarnos, apuntad los nombres de Legend, The Flintstones, Jurassic Park II y Elite. Será todo a partir del verano y hasta fin de año.

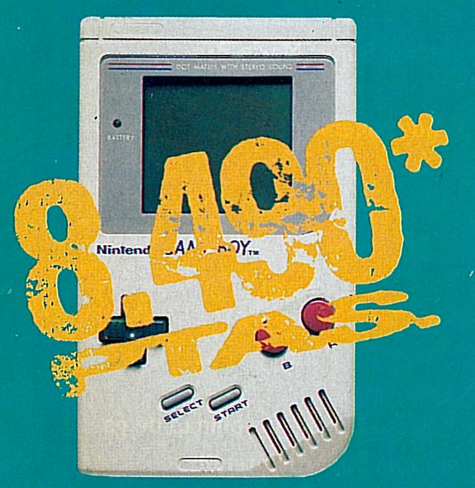




Pantallas Claymates - Super Nintendo

ESTE NO SE ENTERA

El forma parte de una minoría muy aburrida. Todavía no tiene su GAMEBOY. Aún no se ha enterado de que por sólo 8.490 ptas.* puede tener en sus manos la máxima acción, la máxima diversión y la máxima jugabilidad. ¿Tú también eres como él?



*** PVP recomendado. IVA incluido.**



Nintendo España, S. A.
Pº de la Castellana, 39. 28046 MADRID



Llega la nueva colonia Super Mario Bros.

Ya podéis oler a Mario



Después de tanto jugar a Mario, hablar de Mario, oir a Mario, saber de Mario, lo único que os faltaba para completar el círculo **era poder oler como el famoso bigotudo italiano**. Pero eso se ha acabado porque ahora, **la perfumería Gal** os sirve en bandeja la oportunidad única de sentiros más Mario. ¿Que cómo? Pues gracias a su última creación perfumera: la **colonia Super Mario Bros**.

Se trata de un **perfume que pretende hacerse popular** entre los aficionados a los videojuegos y que, desgraciadamente, aún no hemos tenido la oprtunidad de "oler". En todo caso estamos seguros de que sus fragancias nos transportarán al "lujoso" mundo de las plataformas.

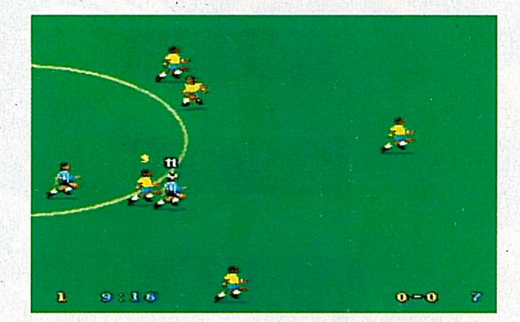
Además, gracias a la colonia Super Mario, tendréis la **posibilidad de ganar una Super Nintendo**. Con sólo enviar el cupón que está dentro del estuche de colonia, entraréis en el sorteo de una súper consola que se celebrará el 1 de septiembre. Así que ya sabéis, a oler a Mario y a jugar con él.

Kick Off 3 saldrá a la venta la primera semana de junio

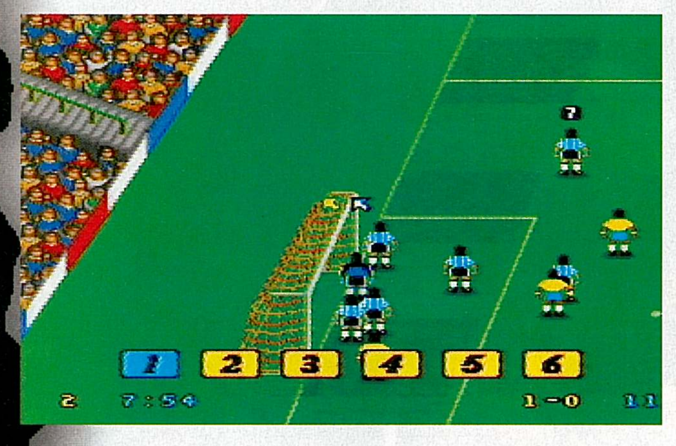
Vuelve el mejor fútbol de la historia

Kick Off 3 saldrá por fin a la calle, en su versión **Super Nintendo**, durante la primera semana de junio. **Arcadia** será la encargada de poner en las tiendas un cartucho producido por Anco y distribuido en Europa por Imagineer.

Kick Off 3 es un espectacular arcade de fútbol con una calidad supina a sus espaldas. Diseñado a partir de una **perspectiva lateral**, el juego incluye **30 jugadas estratégicas** diferentes, un buen número de selecciones nacionales, **2.000 frames** en el apartado de animaciones, **9 jugadores estrella**, el fabuloso **"after touch"** -efecto para nosotros-, posibilidad de repetir las mejores jugadas, efectos sonoros impresionantes, geniales gráficos y una jugabilidad que ningún Kick Off ha alcanzado jamás.







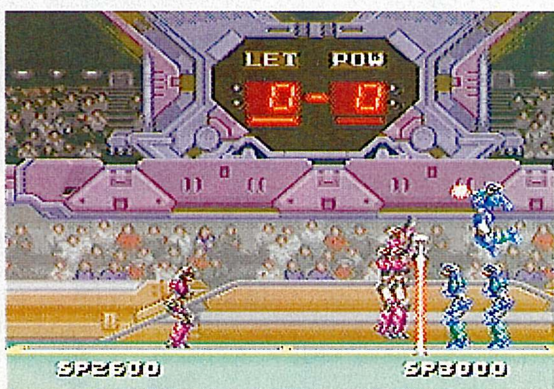


¿Para cuando en España?

Un simulador de volley para la Super

Y ahora, una para ponerles los dientes largos a los **aficionados al voleibol**. La **compañía McO'River** ha puesto a la venta en el mercado americano un simulador de este deporte con el nombre de **Hyper V-Ball**. El juego, que se asemeja mucho al de la **recreativa** que muchos de vosotros conoceréis, permite jugar **partidos femeninos, masculinos y hasta cibernéticos, con una gama de 15 movimientos** ejecutables por hasta dos jugadores simultáneos. Sólo nos queda rezar para que esté pronto entre nosotros. Lo merece.





NO LE

SI LE

Cuando veas una cara "SI LE", puedes estar seguro de que ya ha jugado con la última y más fantástica aventura de Kirby: **Kirby's Pinball Land.**

Nuestro regordete personaje ha dejado a un lado su descomunal apetito para convertirse en la bola más simpática y divertida de Pinball.

Hazte con él y... ¡pasa la bola!







Nintendo España, S. A.
Pº de la Castellana, 39. 28046 MADRID

El Correo de
BIG N

Ahora que me conocéis algo más, espero que no os cortéis en absoluto a la hora de mandarme buenas cartas. Por buenas cartas entiendo aquellas en las que leo sinceras opiniones, quejas, razonamientos y argumentos. Estoy en Nintendo Acción. C/Ciruelos 4. 28 700 San Sebastian de los Reyes. Aguardo.

Sorprendidos por el Project Reality

Nos quedamos alucinados por lo del Project Reality. ¡Pero cómo puede ser tan barato! Vamos a ver, en el reportaje (alta definición del nº 17) se decía que la CPU es bastante más rápida que un Pentium. ¡Pero si una CPU Pentium cuesta ella solita cerca de las 200.000 pelas! Entonces, ¿cómo narices puede costar la máquina 35.000 pts?, ¿qué clase de CPU lleva (no tendrá nada que ver con marcianos o algo así)? En serio, las características que ofrecen por ese precio hasta ahora sólo están en nuestros sueños. (...) Es una auténtica revolución tecnológica, un salto gigante en este campo y dinos, ¿es tanto el Project Reality?

DJ McArio y Doctor KK. Murcia.

Big N.- Tenéis sólo parte de razón en vuestras especulaciones. La CPU de un Pentium -ella solita- no cuesta 200.000 pts. sino más o menos 30.000 pts. Otra cosa es la política de precios que se lleve a cabo. En ese sentido Nintendo está tratando de ajustar costes por encima de todo, con el objetivo de ofrecer lo mejor a un precio sinceramente ridículo. ¿Que si va de marcianos la cosa? No, va de gentes muy hábiles e inteligentes que son capaces de diseñar una CPU de 64 bits a 100 Mhz y 100 Misps (me reafirmo en que es mucho más rápida que la de un Pentium) y que "tienen el detalle" de poner el invento en la calle a un precio módico. Pero sí, sí que es una auténtica revolución tecnológica.

Lo +fuerte del mes

Un chico muy listo

¡Hola Big N! He leído en la revista francesa Consoles + una crítica del Super Game Boy que ponía muy mal al aparatejo de Nintendo. Tras leerla, saqué una conclusión: No me compro más esa revista (...) y me hice una pregunta ¿cuánto les habrá pagado Sega para que dijeran eso?

Creo que el Super Game Boy no es una excusa para que los Gameboyeros nos compremos una SN, sino una oportunidad de que los usuarios de SN puedan jugar con los súper alucinantes juegos de Game Boy (dos puntos de vista diferente). ¿Y tú qué piensas Big N?

Twin Bee. Girona.

Big N.- Que me alegra mucho que estés a la última. Que me encanta que pienses con la cabeza y no con los piés (como lo hace la revista a la que has mencionado). Que el Super Game Boy es uno de los diseños que faltaba en la cadena de genialidades Nintendo. Que si los juegos de Game Boy te encantan, espérate a ver los que llegarán para el aparatejo con 256 colores. Y que, lo mires por donde lo mires, Super Game Boy será un periférico indispensable para los que quieran disfrutar del videojuego, de su consola y de las cosas excepcionales.

Y eso que aún se sabe tan poco sobre este tema que, sinceramente, no sé hasta dónde puede llegar. ¡Seguro que muy lejos!

Las chicas no son guerreras en Final Fight 2 PAL

Hace unos meses me enteré de la llegada de Final Fight 2 para Super Nes. Leí el comentario del juego y me pareció bastante bueno, así que me decidí a pedírselo a un amigo que lo tenía en versión Pal. El juego era flipante y me tuvo enganchado más de una semana. (...) Unos meses después, otro amigo me trajo la versión Pal de Final Fight 2. Flipante, pero con una diferencia: las chicas macarras con cuchillos habían sido sustituidas por unos macarras parecidísimos. No entiendo esto, ya que el juego es manipulado por los "expertos" de Capcom, restándonos una cualidad del juego japonés, que la versión Pal no tiene. El Paperboy americano va por las mismas trazas: la versión Pal es una patraña, la versión americana un vicio total, y no exagero. (...) ¿Quién sabe si juegos como Street Fighter II, Dragon Ball Z, Mega Man, Parodius, Alien 3... no han sido manipulados por sus compañías antes de llegar a Europa? ¿Es que acaso las películas las cortan o cambian?, ¿es que los libros son traducidos de forma diferente?, ¿es que acaso los libros de historia cambian la segunda guerra mundial con sus cámaras de gas por las aventuras de Heidi? No Comments.

RGC. Madrid. 14 años.

Big N.- No me sorprende el tema, amigo de las siglas. Sois ya varios (echa un ojo a la pregunta del mes) los que incidís en el tema y al final voy a terminar acostumbrándome (cosa que odio). Apúntate la respuesta que le he dado a Jorge, de Madrid, y anímate a enviarme cosillas de éstas. A ver si de una vez demostramos a la gente que se empeña en criticar cualquier cosa que se sale de tono en este mundillo, que los jugones ya son mayorcitos y que el tema está cansándonos más de la cuenta.

Ofendido y ¡estafado!

(Tras la felicitación de rigor por la renovación de la revista, dice más o menos lo siguiente) Lo que quiero exponer en esta carta son una serie de quejas que me gustaría que se oyera en el mismo corazón de Nintendo. ¿Qué pasa con los cartuchos de Super Nintendo?, ¿es qué Africa empieza en los Pirineos? Estoy empezando a pensarlo, ya que no hay nada que me sorprenda más que juegazos de una calidad indiscutible que no se les ve el pelo, mien-

La pregunta del mes

¿Censura? No, Gracias



Hola Big N. Ante todo felicitarte por tu nueva sección. Como muy bien dijiste, aquí nos podíamos quejar, por tanto, aquí va mi queja: Todo el mundo conoce la famosísima saga «Final Fight» para Super Nintendo, sobre todo con el reciente estreno en nuestro país de la segunda parte. Pero lo que muy poca gente conoce es el cambio de sexo existente en el juego. Soy un agraciado poseedor del «Final Fight 2» japonés , y no europeo. Me quedé asombrado cuando al comprar el otro día la revista, ví a las queridísimas chicas peleonas de mi cartucho convertidas en chicarrones. ¿Será una operación de cambio de sexo? No, resulta que a los programadores se les antoja que seamos puritanos y, encima, machistas. Una pregunta Big N, ¿porqué hacen esto?

Jorge Olmo. Madrid. 15 años

Big N.- Gracias por tu carta, Jorge. El tema de la censura me interesa mucho. Te invito, a ti y a todos los que opinen como tú, a que me enviéis cosas curiosas que tengan que ver con estos "cortes". Las veremos aquí y nos reiremos -o lloraremos-, juntos. ●

tras aquí llega lo que nadie quiere. Encima, ¡a qué precios! Luego se quejan de que no venden, ,y es que claro, que alguien me aclare porqué son tan caros. Y cuando por fín conseguimos que un juego llegue, resulta que hace años que está en el extranjero. Y para más recochineo, los anuncian a bombo y platillo, y cuando vas todo iluso a buscarlo a la tienda, resulta que te encuentras que aún no está a la venta, o está pero de importación. ¡Y no veas cómo pica el bolsillo!

Alejandro Lamas.
Barcelona.

Big N.- Oye, oye, oye, exaltados no, ¿vale? Se pueden hablar las cosas tranquilamente y sin extremismos innecesarios. Además, tu carta parece escrita hace un tiempecito, porque no sé si sabrás que el mercado se está moviendo últimamente a una velocidad de vértigo. Las distribuidoras hispanas manejan actualmente unos planes de lanzamientos súper potentes, pero no se arriesgan con productos que no tienen salida (y hay muchos por ahí, no vayas a creerte). Te doy la razón en lo de los precios, que están por las nubes, pero es que

El Correo de BIG N

no veas lo repartidos que están los beneficios del cartucho. Nintendo Japón tiene el monopolio de fabricación, luego se lleva un buen tanto; las compañías cobran lo suyo por lo de la programación; la distribuidora tiene sus beneficios, claro; y la tienda, otro tanto. ¡Lo que no sé es cómo no valen más! Además de todo esto, no se te debe escapar el tema de la devaluación de la peseta. El Yen cada vez está más alto, el dólar ni te cuento y los pagos se hacen en una de estas dos monedas. O sea que imagínate cómo andamos... ●

¡Queremos todo traducido!

Juegos de rol en ESPAÑOL, juegos traducidos al castellano, juegos en cristiano, juegos en ESPAÑOL, no sabemos inglés. Por favor, ¿o habrá que decir "please"? Juegos en cristiano. En inglés, los juegos de rol nos suenan a chino. Please, Nintendo España: traduce el Zelda de Game Boy, traduzcan el Zelda de Super Nintendo, tradúzcanlo todo, aprendan de Absolute. ¡Viva Absolute por traducir todos los textos de sus juegos aunque no sean de Rol! ¡Viva el Young Merlin! Juegos de rol en español, juegos traducidos al castellano.

Campaña en defensa de los juegos de rol. ACJNT (Asociación contra los juegos no traducidos)

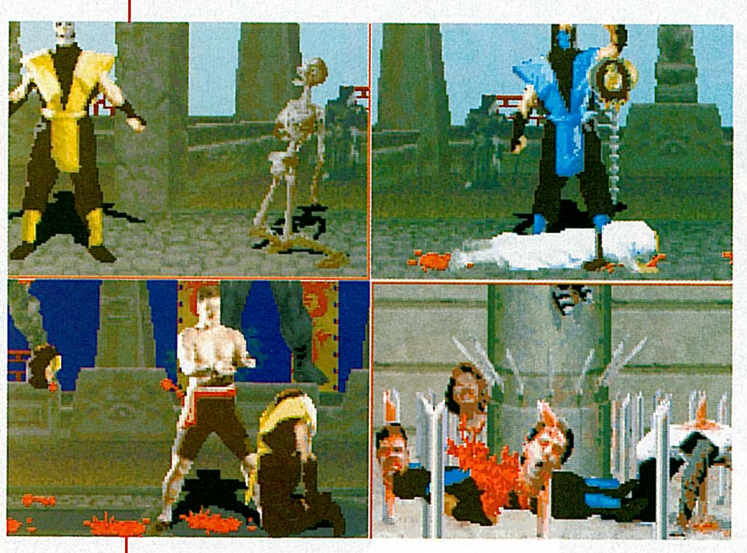
Big N.- Vale, Ya me he enterado de que queréis juegos de rol traducidos al español, de que no sabéis inglés y de que os gusta mucho Absolute. Ahora sólo falta que cunda el ejemplo y que haya miles de cartas pidiendo lo mismo. Os informaré, extraño club, si sucede algo parecido. El intento es formidable, desde luego. ●

La Súper Carta

¡Queremos modo "Gore"!

Por una vez y sin que sirva de precedente voy a hacer una especie de mix con la barbaridad de cartas que ha llegado a mi buzón suplicando modo "gore" en «Mortal Kombat 2». Ofreceré los extractos más fuertes de cada ruego. Allá van:

"Somos muchos los consoleros que estamos muy preocupados por el tema de si habrá o no sangre en el Mortal Kombat 2. (...) A ver si puedes publicar la dirección de Nintendo Japón para ponerme en contacto con ellos. (...) Animo desde aquí a todo el que me esté leyendo para que envíe cartas y suplique, pida y ruegue modo sangriendo en el MK2. No perdamos las esperanzas". **Falco Lombardi. Corneria.**



"Quisiera hacerles llegar una idea para que MK2 tuviera modo sangriento. La solución es sencilla: 2 versiones distintas del mismo juego: una sin modo gore para todos los públicos y otra con modo gore para mayores de 18 años. Creo que si funciona será un bombazo para ambas compañías y para nosotros, los adolescentes a los que dejaron con la miel en los labios la primera vez. **Fermín Gamboa. Pamplona.**

"...Y yo pregunto, ¿es que Acclaim no se da cuenta del fracaso de Mortal Kombat al no tener modo sangriendo?, ¿es que no se pueden hacer dos cartuchos diferentes?, ¿para qué sirve la nueva ley de calificación moral de los videojuegos? Soy uno de los afortunados que ha jugado a MK2 y me quedé flipado. Pero gran parte de ese encanto se debía a los aplastamientos de cabeza y a los atravesados de cuerpo con cuchillo. **Ricardo García. Madrid.** ●

Una de preguntas

Hola Big N, tengo una Super Nintendo y mi primera pregunta no quiero que te moleste, porque con la pinta de Terminator que tienes, me imagino cómo quedará un tío tras un puñetazo tuyo. Bueno, ahí va el resto de preguntas:

¿Porqué Nintendo tarda tanto en desarrollar un juego cuando "otras compañías" lo hacen en la mitad de tiempo?

He llamado a Lobatón y no sabe nada del juego Actraiser 2, ¿cuándo va a salir en España?

¿Saldrán este año en versión Pal Akira, Samurai Shodown y World Heroes 2?

¿Tienes algo más sobre Project Reality y el Cd de Nintendo?

Y la última, qué juego de fútbol me recomendarías para después del verano?

Miquel Pera. Barcelona.

Big N.- ¡Qué raro, unas cuantas preguntas! Bueno, vamos con ellas lo más rápido posible, pero recordad que prefiero las cartas breves y concisas. Y en las que más que preguntar, me contéis vuestra opinión sobre algún tema en concreto. Al grano...

Primero, no sé cómo tomarme lo del "piropo". Segundo, Nintendo puede tardar el tiempo que quiera en desarrollar un juego: para eso es Nintendo y por eso hace cosas tan buenas. Tercero, Lobatón no sabe nada de Actraiser 2 porque anda buscando aún al "Tortilla". Haces bien en preguntarme a mí porque así puedo decirte que es muy posible que no llegue nunca. Cuarto. World Heroes 2 y Samurai Shodown estarán aquí antes de fin de año. De Akira despídete por el momento: el juego no está terminado. Quinto, ¿te parece poco todo lo que avanzó esta revista sobre el PR en el número pasado? Ah! Y olvídate del CD, o piensa en él como un accesorio más para el Proyecto Realidad. Y sexto y último, dos son los juegos de fútbol que corren por mis venas ahora: FIFA Soccer y World Cup USA 94.

Aún no he visto Kick Off 3, pero hablan maravillas de él, así que ándate con cuidado. ●

2 Este mes en 1

Hobby Consolas te da más Hobby Consolas



Este mes, volvemos a marcar la diferencia. Porque te hemos preparado un número apasionante en el que encontrarás los temás más candentes del mundo de las consolas: la próxima aparición de Wario en la Game Boy, la fulgurante presentación de Goku en Mega Drive y un montón de "asuntos" más que sabemos te van a dejar alucinado.

Pero aquí no se acaban las sorpresas, porque en el interior de este número hay otro Hobby Consolas de 32 páginas dedicado exclusivamente al tema de moda: el fútbol. En él encontrarás la mejor y más actualizada información sobre los sensacionales simuladores del deporte rey que nos llegarán en los próximos meses. ¿Qué? Interesante, verdad. Pues, sigue nuestro consejo de siempre y, ¡ya sabes!: No te consoles con menos.



volando voy, volando vengo



El sistema Gateway de Nintendo "revoluciona la tecnología aérea"

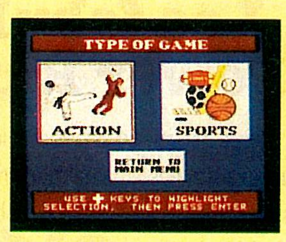
Descubrir a Super Mario mientras se cruza el Atlántico, cómodamente instalado en la "first class" de un avión, es la penúltima idea en la que está trabajando la más bulliciosa Nintendo que jamás hemos conocido. El órdago a la grande de este proyecto sin igual se llama **Gateway System**, funciona desde el mes de agosto de **1993** en aviones, cruceros y hoteles y promete sentenciar el campo de las comunicaciones interactivas y el entretenimiento fácil. ¿Sorprendidos? Veamos de qué va la cosa.

El Gateway (del que dimos información en primicia hace algunos meses) es un **sofisticado sistema de computadoras potenciado por la consola Super Nintendo**. Combina comunicaciones digitales de alta velocidad con un sistema de **vídeo de fácil manejo** que proporciona varias opciones de entretenimiento/información tales como **videojuegos, películas, CD, teléfono, compras** e incluso datos de puertas de embarque y equipaje para pasajeros de líneas aéreas. En otras palabras, un sistema inédito de comunicación que ofrece una **amplia gama de servicios de entretenimiento** a clientes que están **fuera de sus hogares**. La bomba, vamos.

• "El sistema Gateway de Nintendo proporciona un espectro lleno de entretenimiento y un valioso servicio de información que llegará a más de 20 millones de viajeros alrededor del mundo en 1994" -Russell Braun, ingeniero de Nintendo-

El Gateway fue desarrollado junto a **Hughes Avicom** e instalado en **10 aviones** a finales de 1993. Las compañías agraciadas en aquel momento fueron **Northwest Airlines, China Air y Virgin Atlantic**. A lo largo de 1994 se espera que estas compañías se comprometan del todo con el Gateway, colocando el sistema en una media de 3 nuevos aviones por mes **(lo que da un total de 50 aviones)**. Otras compañías también están en la órbita de este sistema lo que, según Nintendo, podría dar **hasta 120 aviones más con Gateway** en sus asientos. Respecto a hoteles y camarotes de cruceros, una combinación entre **Nintendo Gateway y Logde Entertainment Corporation´s System 3000** está disponible en 10 hoteles desde Enero (Sheraton, Embassy Suites, Best Western y Clarion Plaza











Por si acaso no os hacéis a la idea de cómo será el Nintendo Gateway, os hemos preparado el menú de opciones que aparece directamente en las pantallas de este vehículo de comunicación interactiva. Así de fácil y así de simple. Usted va en un avión, coge su Gateway, elige el juego de Super Mario y se pone a ello. Antes, claro, el número de la Visa, por favor.

entre otros) y lo estarán en **10 cruceros de Holland America a final de año**.

Una descripción del Gateway

El sistema Gateway consiste en una **CPU, chips de video, chips de sonido digital, accesos de memoria RAM y múltiples canales de comunicación digital de alta velocidad**. Los programas están conectados al sistema, por canales de comunicación, desde un **host ordenador o sistema**. La comunicación es bidireccional: El gateway manda información a los host sistemas y recibe programas del host sistema para el usuario.

El sistema fue diseñado por ingenieros del laboratorio de investigación de Nintendo en Redmond (Washington) y puede ser fabricado para industrias o clientes particulares incluyendo licenciatarios.

SUS APLICACIONES

• **Compañías aéreas**: El Gateway de Nintendo está integrado en la cabina de control del sistema y va instalado en las **clases first, business y 2ª, en compañías aéreas con pantallas individuales**. El sistema es responsable de toda la interacción con pasajeros: **desde pedir un refresco hasta comprar en el duty free**. Por ejemplo, el Gateway de Nintendo pide un juego a la computadora central y carga el archivo en memoria. Esta información es conducida por una línea de vídeo/Lan de alta velocidad y permite al pasajero jugar todo el tiempo que quiera. **El pago por los servicios** es disponible directamente desde los lectores de tarjetas de crédito individuales. Los precios son determinados independientemente según la compañía aérea, crucero u hotel.

• **Hoteles**: El sistema Gateway es de fácil acceso y puede ser operado desde cada habitación por un controlador que ofrece una amplia variedad de opciones.

• **Cruceros**: LodgeNet Entertainmet está llevando a cabo la instalación del Gateway de forma similar a la comentada en el apartado de los hoteles.



Más detalles sobre el aparato que ha puesto boca arriba el mundo de la Game Boy.

Como ya dijimos el mes pasado, en la que fue toda una exclusiva, la base del Super Game Boy es un **cartucho de Super Nintendo (como veis en la imagen) que contiene un adaptador** para juegos portátiles y permite jugar con cualquier cartucho GB en una tele grande.

Super Game Boy tendrá dos funciones principales. La primera, **variar el color** de los juegos "portátiles" y transformar su sonido en estéreo. ¿Cómo lo hará? Pues empleando las cinco opciones que presenta. Dos de ellas afectarán al colorido y permitirán alterar los **cuatro colores** base del juego y variar su tonalidad. Las otras tres nos permitirán poner un **marco a la pantalla** de juego, **variar la configuración del mando** y **dibujar sobre la imagen del juego**. La otra función será servir de **soporte a nuevos cartuchos** que podréis jugar en Game Boy, pero que estarán especialmente diseñados para Super Game Boy y mostrarán 256 colores en pantalla. El primero en llegar será **Donkey Kong**. Será en septiembre, junto al Super Game Boy, y **a un precio demoledor.**

DESDE MI PANTALLA

La presencia de Nintendo en España es absolutamente abrumadora; actualmente es el **cuarto país por importancia en Europa**, por detrás de Alemania, Inglaterra y Francia. Por otro lado, y según una reciente investigación realizada por Gallup, **Nintendo en España es líder indiscutible del mercado de videojuegos** con una participación de mercado del 58% frente a un 36% de su competencia. Y como muestra, unos cuantos botones: **de cada 100 consolas portátiles de Nintendo o Sega, 76 son Game Boy; de cada 100 consolas 16 bits, 53 son Super Nintendo; y de cada 100 máquinas de 8 bits, 58 son NES**.

En otro orden de cosas, **Mario no sólo es protagonista de los videojuegos**, sino además de otros muchos productos tales como colonias, helados, gafas... lo que no hace sino confirmar la **tremenda popularidad de este simpático personaje**.

Pero cambiemos de tema. La llegada de **Nintendo España garantiza una tremenda expansión de los productos NIntendo en nuestro país**, ampliando la información a los usuarios mediante eficaces campañas de publicidad, club Nintendo y revistas especializadas. Además, Nintendo España hace posible que sus productos tengan cada vez precios más competitivos; no hay más que observar la **trayectoria de los precios del hardware** y ver la diferencia existente entre el software distribuido por Nintendo España y el de otras distribuidoras.

¿Nuevos proyectos Nintendo? En auténtica primicia, puedo confirmar a esta revista uno de los **acuerdos más espectaculares que acaban de llevarse a cabo** y que no hace sino confirmar la **marcha frenética que lleva al Project Reality hacia el estrellato**. Nintendo ha llegado a un **acuerdo con WMS Industries Inc (creadores bajo la marca Midway de "coin ops" como Mortal Kombat o NBA Jam entre otras)**, por el cual WMS Industries **creará y distribuirá máquinas recreativas utilizando la tecnología del Project Reality**. Estos juegos posteriormente serán lanzados al mercado en **formato doméstico del PR bajo la marca de Williams-Nintendo Inc** (participada por igual por ambas compañías) y en **exclusiva para las consolas Nintendo.**

Este acuerdo garantiza que la **tecnología del PR tendrá detrás a la compañía líder en creación y diseño de programas para "coin ops"**, así como la exclusividad de éstos a la hora de realizar las conversiones a formato doméstico. Todo un notición.

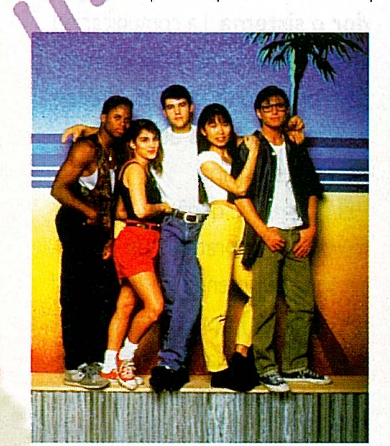
Rafael Martínez
(Jefe de producto Super Nintendo y Game Boy en Nintendo España)

Los fabulosos Power Rangers

¡¡ROMPEDOR!!

Los datos que se barajan en Estados Unidos sobre la serie televisiva **Power Rangers** son absolutamente estremecedores. Desde el comienzo de su emisión en septiembre, esta asombrosa mezcla entre **Sensación de Vivir y Bio Man** ha ido capturando al público norteamericano. 25 episodios tienen la culpa de que millones de yankees se vistan con pantalones de Power Rangers, calcen zapatos Power rangers... Y como no podía ser de otra forma, el videojuego para Super Nintendo acaba de salir a la calle bajo una expectación terrible.

La serie está siendo emitida desde Abril por Tele 5. Así que ya sabéis, si no queréis perderos el rompedor de este mes...





¿Qué pasa en Japón?

LOS NINJAS ATACAN DE NUEVO



Ninjawarriors en Super Nintendo



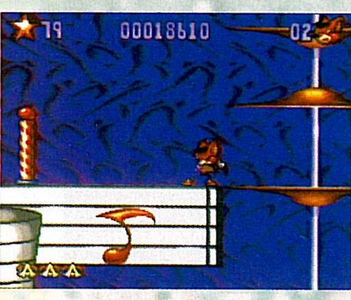
La fiebre ninja está otra vez de moda en Japón. Un **juego de Taito** que está desde hace bien poquito en la calle tiene toda la culpa. Estamos hablando de **The NinjaWarriors** (again), una producción de la compañía nipona sobre **12 megas, a 8 fases demoledoras y un grado de acción bestial**. Su base está en un buen porgrama de **Commodore Amiga** que nos ponía en el papel de un **gran ninja rojo con misión aniquilar** al enemigo militar armado. El juego fue convertido para otras consolas y ahora, por fin, le ha tocado el turno a la Super. Más adelante os contaremos algunas cosillas, pero ahora tomad nota de los **tres protagonistas entre los que se puede elegir: Ninja, Kunoichi y Kamaitachi.**

¡Qué Flash!

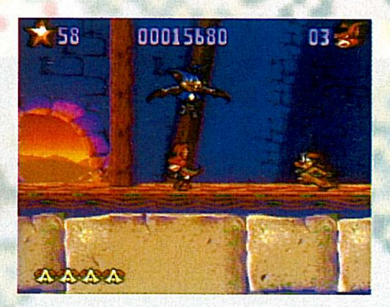
Asterix el Galo ya conquista los corazones yankees. El plataformero cartucho de **Infogrames** que en Europa ya conocemos de sobra, acaba de aterrizar en los EEUU de la mano de la prolífica y aquí poco conocida **Electro Brain**. De momento tan sólo podemos hacernos eco de la llegada de la versión **Super Nintendo** (todo un flash), pero es muy posible que cuestión de meses **decidan lanzar el cartucho de 8 bits** y, por supuesto la versión **portátil**, obras ambas de nuestros chicos de **New Frontier.** Alucinados nos hemos quedado con el asunto.

PRIMERAS IMÁGENES

Aero The Acrobat 2 (Sunsoft)



¡Qué buena pinta! *Las imágenes en exclusiva de Aero the Acrobat 2 tienen un aspecto inmejorable. A ver si pronto lo comprobamos.*



Nuevas historias. *No podéis imaginar en qué oscuros asuntos se ha metido nuestro Aero...*

Nuestro acróbata favorito está a punto de pasar de nuevo a la posteridad. Los chicos de **Sunsoft** (autores a la postre del original) afirman que está todo preparado y que en **agosto se intentará el lanzamiento**. Como un Sputnik. Bueno, antes de nada, ¿sabéis de quién os estamos hablando? Eso es, de **Aero the Acrobat**, el cartucho que desde hace poco inunda de alegría el mundo de la Super. Y de buenos gráficos, mejores sonidos y una marcha única. Pues no es por repetir pero la cosa -segunda cosa- está en marcha. Será con otro **gran arcade de 16 megas**, también muy musical, en el que veremos a este murciélago manejar todo tipo de vehículos y desenvolverse como pez en el agua, de nuevo.



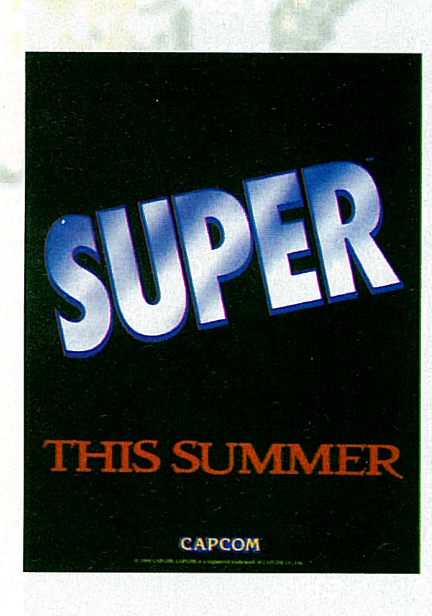
Más enemigos, más acción. *Aero 2 no variará el componente dificultad que tan buen resultado le ha dado. Será con otros enemigos...*



En monopatín. *Nuevos e ingeniosos vehículos les esperarán a nuestro valiente piloto.*

¿y en U.S.A.?

SUPER STREET FIGHTER II ESTÁ A LA VUELTA DE LA ESQUINA



En las revistas americanas comienzan a leerse las **primeras líneas publicitarias** del que ya casi es juego del siglo. Un simple **SUPER sobre el logo de Capcom** (tal es el diseño de la publicidad) nos pone al tanto de que **este verano** el desafío mundial de lucha, con turbo incluido, golpeará las calles USA. El notición ha **desbancado de su trono a Mortal Kombat II** y ha vuelto a hacer babear las rojizas caras de los yankees. Calientes se ponen las cosas, no lo dudéis. Ah! Para terminar, se comenta que el cartucho de Super Nintendo tendrá **20 megas** del ala. Eso, de nada.

¿y en U.K.?

LAS SECUELAS DE LA FERIA





Pantallas ***Powerslide*** *en Super Nintendo*

Aunque el último ECTS londinense no ha levantado demasiadas pasiones en el sector consolero, lo cierto es que Londres aún se levanta con resaca de la "feria de abril del videojuego". La insistencia de Nintendo con el **Project Reality**, la presentación de productos aún inacabados como **Powerslide** y su Chip FX, o **Stunt Race FX**, y la visita de gentes japonesas como **Takara o Sunsoft**, impactaron en un ambiente acostumbrado a pasar de largo de las presentaciones inéditas (¿quién puede hacer caso a un Eek the cat que lleva más de año y medio en desarrollo y siempre acude a todas las ferias?). A nosotros también nos gustaría "sufrir esas resacas", pero aquí, en España, y tras una buena feria de videojuegos.

Los 10 + buska2

Estos son los diez juegos más buscados según nuestras preferencias. Pero sabemos que vosotros también tenéis ganas de ciertos cartuchos... así que os invitamos a que nos digáis cuáles son. ¿La dirección? Pues la de siempre.

1. - **Super Mario V** - Super Nintendo o Project Reality
2. - **F-Zero 2** - ¿Project Reality?
3. - **Stunt Race FX** - Super Nintendo
4. - **Super Street Fighter II** - Super Nintendo
5. - **Super Castlevania V** - Super Nintendo
6. - **Clayfighter 2** - Super Nintendo
7. - **Jurassic Park 2** - Super Nintendo
8. - **StarWing 2** - Super Nintendo
9. - **Mortal Kombat 2** - Super Nintendo
10. - **Ranma 3** - Super Nintendo

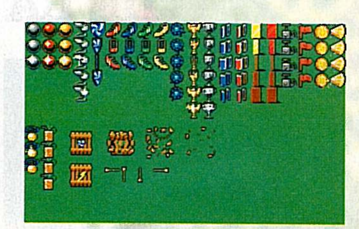
¿Qué está programando?

U.S. GOLD


Hurricanes- Benny


Hurricanes- Calrun


Hurricanes- Gaston


Hurricanes- Icon

Si el mes pasado os dejamos auténticamente flipaditos ofreciéndoos las primeras imágenes de **HULK** en Super Nintendo, este mes hemos decidido tirar la casa por la ventana y alucinaros con las primeras imágenes de la última licencia que ha caído en manos de U.S. Gold. Se trata de **Hurricanes**, un cartucho basado en una popular serie de dibujos animados que mezclará las **plataformas y el fútbol muy al estilo Soccer Kid**. Hurricanes tendrá **8 megas**, se desarrollará a lo largo de **5 moviditas fases** y su argumento nos llevará hasta un extraño partido de fútbol que el doctor Stavros, líder del equipo Gorgons, ha convocado para ridiculizar al club femenino de las Hurricanes. Está previsto que el cartucho desembarque en España allá para el verano, aunque suponemos que la serie que lo inspira no estará en emisión para esas fechas.

¡Qué Flash!

*Está confirmado que la estrella americana de basket, **Saquille O'Neal,** protagonizará un cartucho para Super. Su nombre está en la lista de esas cosas que Electronic Arts vendió hace poco a Ocean. Lo que no está tan claro es el tipo de juego que va a manejar este negrazo. Electronic Arts pretende que **"Saq" protagonice un arcade de plataformas**. Algo así como un Soccer Kid, sólo que con un balón de basket. Pero la cosa está por ver.*

LA FRASE

La frase de este mes tiene tintes automovilísticos. Está extraída de la reciente entrevista (que publicamos en este número) con **Carlos Sainz**, y dice más o menos así:

"**Soy baratísimo (y muchas risas)**"

A la pregunta de si había sido muy caro el fichaje de Nintendo. Lo dejó todo claro.

¿ESTÁS DE MODA?

Un nuevo sensor se asoma a las páginas del World of Nintendo para dejar claro **qué es lo que opina el equipo** de redactores de esta revista sobre los temas, juegos y demás historias que asolan este mundillo. A partir de ahora seremos nosotros los que juzguemos de una forma implacable lo que se lleva y no se lleva, aun a riesgo de ser demasiado pretenciosos. Así, que si quieres enterarte **de lo que está y no está de moda**, pásate por estas páginas.

ESTA IN	ESTA OUT
• El Correo de Big N	• El mega-pluff de la revista esa...
• Mortal Kombat 2	• Tortugas Ninja V
• NBA Jam	• Tecmo Super NBA Basket
• Young Merlin	• Super Widget
• FIFA Soccer	• Virtual Soccer
• Los cartuchos PAL	• Los "importados" de Japón
• La mangamanía	• La "Warnermanía"
• Clayfighter	• Street Fighter II
• Los mandos por infrarrojo	• Los mandos por cable
• Super Nintendo	• NES

EL FICHAJE

Ryan Giggs sponsoriza "Champions World Class Soccer"

El jugador número 11 del **Manchester United** acaba de pasar a la historia en el Reino Unido. Pero no, el que dicen **séptimo mejor jugador de toda la historia del fútbol** no será recordado en estos medios por sus pases, regates o tiros a puerta. **Ryan Giggs** estará en boca de todos por haber sido el hombre elegido por **Acclaim para sponsorizar** (dar el nombre, vamos) a su cartucho futbolero **Champions World Class Soccer**. Lo malo es que tal popularidad no va a salir de Inglaterra. Acclaim ha considerado que su nombre no tenía demasiado tirón fuera de las islas y por eso se ha apoyado en el club **Paris St Germain** en Francia, y estuvo a punto de hacerlo con alguien del Real Madrid en España. El juego se ha quedado con el nombre que todos sabéis, pero a esta revista le hubiese gustado más llevar un **famoso por bandera**.

EL LANZAMIENTO

Sentimos llegar antes, pero es que ya sabéis lo que dicen, ¿verdad? Aquello de "No es que llegues el primero, es que todo empieza cuando llegas tú". Pues eso, que hicimos la **review de Super Battletank 2, la genialidad de Absolute**, unos meses antes de que saliera a la calle, que causamos la pertinente sensación (vale tumulto) entre los lectores y que ahora parece que no **hay jugón que no sepa de qué va la historia del tanque** y cómo son los simuladores de la nueva ola. ¿Lo habremos hecho mal? Sinceramente, no. Lo que pasa es que siempre es conveniente decir aquello de "ahora está en la calle", "ahora lo podéis comprar" y, por favor," no os conforméis que vagatelas de doble filo". Id a por lo que se lleva. Y hablando de lo que se lleva, y por cerrar este espacio, **Final Fight 2 parece ir viento en popa**. Si no os dais prisa, a estas alturas es muy posible que no quede un solo cartucho con vida en las estanterías de la tienda. ¿Cuántos se han vendido? **Miles en una semana.**

MOVIDA INTERNACIONAL

¿Me pone un revuelto de juegos, por favor? Pero oiga, con quién se cree que está hablando. ¿Pero no es esta la revista Nintendo Acción? Sí, ¿y qué? Pues que me ponga el revuelto, sin favor. Ahora no quiero, hombre. Vale, usted se lo pierde, porque le iba a pagar con las primeras imágenes del Project Reality. ¿Será posible? Pues ahí va el revuelto.

• Sé el nombre del **primer juego que saldrá para Project Reality**. Y sé quién lo va a hacer. Pero no os lo puedo contar. Por aquello de que estéis pendientes el mes que viene. También sé que Project Reality no será el nombre de la nueva consola de Nintendo. Tal definición se queda para la tecnología utilizada, pero no para la máquina que, por cierto, aún no tiene nombre.

• Los **24 megas** están surtiendo un efecto demoledor sobre los futuros compradores de cartuchos. Ya son varios los jueguecillos que se están subiendo a la parra de memoria, y los que vendrán. A saber: **World Heroes 2** (Takara), **Super Metroid** (Nintendo), **Slam Masters** (Capcom). Y tomad nota del primero de **32 megas** de la historia. Su nombre: Samurai Shodown.

• ¡Cómo son los pajarillos de hoy en día! ¡Es que lo sueltan todo! Uno me ha soplado hace bien poco que **Mega Man IV de Game Boy** está en la lista de juegos Nintendo para el año que tenemos entre manos. No me preguntéis más, que el pajarillo se largó.

• Se imponen las conversiones fuertes de dibus animados. Y no, no hablamos ni de Speedy Gonzalez, ni de Bugs Bunny, ni siquiera de la Fantasía de Mickey. Se llaman **Rocko´s Modern Life o Beavis & Butt Head**. Son cartoons bárbaros, para adultos, agresivos y hasta violentos que últimamente se están dando a conocer sobre la Super. Deseando estoy tener uno entre manos.

• Coincidencias de la vida. Tanto tiempo hablando de la peli de **Street Fighter II** (ya han dicho por ahí que el papel de Guile lo tomará Jean Cloude Van Damne), y ahora va otra productora y dice que tiene casi terminada la de **Fatal Fury 2**. Empezad a buscarla en las carteleras japonesas. Está al caer. Y no es precisamente un bulo.

• Me despido con una pregunta: **¿A qué espera alguien para lanzar lo antes posible Secret of Mana, la formidable aventura RPG de Square?** Pues es que lo haga que pida 30.000 copias. No se arrepentirá.

Juan Carlos García.



Un completo análisis sobre el presente, pasado y futuro de los juegos de coches

LA VELOCIDAD ES LA CLAVE

Dicen que explotan al máximo la capacidad de la consola, que son la piedra de toque de las nuevas máquinas y que, normalmente, el futuro de una compañía puede depender de su "pericia" a la hora de programar uno de estos "car-games". No nos queda más remedio que apuntillar que todo es cierto, que el usuario demanda juegos de coches cada vez con más fuerza (puede ser el género más exitoso) y que el interés del sector lleva una temporada subiendo enteros. Consciente de estos pequeños detalles y sin olvidar que la competencia mundialista es evidente (esto del fútbol es de locos), el equipo de esta revista ha apostado por la velocidad en Nintendo como plato fuerte de este mes. Lo que vais a leer a continuación es un completo recorrido por los grandes esquemas automovilísticos que los usuarios españoles han podido, pueden o tendrán oportunidad de disfrutar. Si les gusta el reto, sírvanse de acompañarnos.

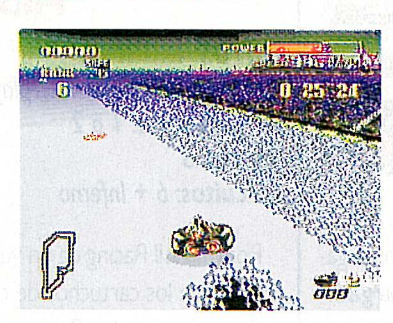
Por Juan Carlos García

Un paseo por la historia

Los juegos que vamos a citar a continuación son el mejor exponente de la "raza de velocidad" que ha pasado por la Super. Muchos de estos nombres han alcanzado ya la categoría de mito y, aunque no os lo creáis, se siguen vendiendo como rosquillas. Otros, por contra, no han hecho gran cosa en beneficio del mundo del motor. Pero bueno, esto es tan sólo un recordatorio, así que no os decimos más. Sigan leyendo, por favor.

F-ZERO

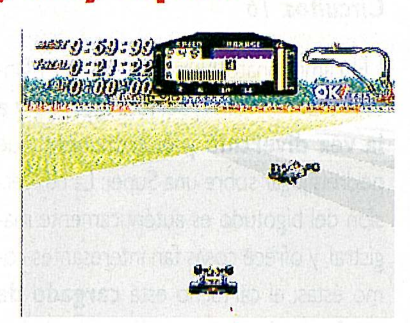
Un maestro del Modo 7



Alguien dijo una vez que el vértigo existía. Ese "alguien" había jugado con F-Zero, o sea que se había trasladado al siglo 26 y se había metido en uno de los 4 prototipos que por aquel entonces se llevaban. Y no era un temerario, tan sólo **adoraba la velocidad** y lo que encontró en el cartucho: un **perfecto modo 7 por doquier**, una ambientación futurista y una sensación de velocidad extraordinaria. Aún vende.

F-1 EXHAUST HEAT

Efectista y muy rápido



Bajo los auspicios de Ocean, Exhaust Heat fue la primera tentativa seria de **combinar modo 7 con Fórmula 1 real**, sin opción a multiplayer, pero con un sonido ensordecedor y un movimiento suavísimo. El bólido era una mosca, vale, pero demasiado rápido para creerlo. Por lo demás, **16 circuitos**, imágenes estáticas de gran calidad, pila para salvar partidas y una segunda parte que aún no hemos visto.

SUPER MARIO KART

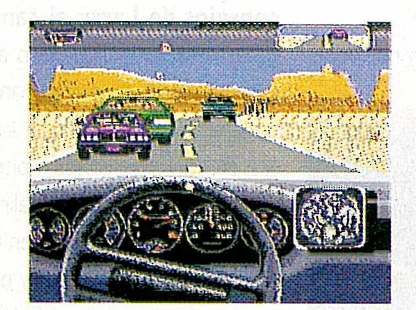
Mario se anticipa, corre más y termina ganando



Super Mario Kart tiene ya un tiempecito pero no hay duda de que si Nintendo lo lanzara en este momento, volvería a barrer. ¿Que porqué? Pues la verdad, porque **el cartucho de Nintendo es más que un simple juego de coches**. ¿Razones? Para empezar es casi una aventura más de Mario -con todos sus amigos embarcados en lo del karting-, para seguir tiene un **sinfin de opciones, circuitos, modos de juego** y hasta objetos, y para terminar vuelve a dejar claro quién domina aquí esa **bestia llamada MD-7**. No hace falta decir mucho más. Super Mario Kart es un lujo a dos jugadores, una epopeya automovilística que está triunfando desde que Nintendo lo lanzó.

TEST DRIVE 2: THE DUEL

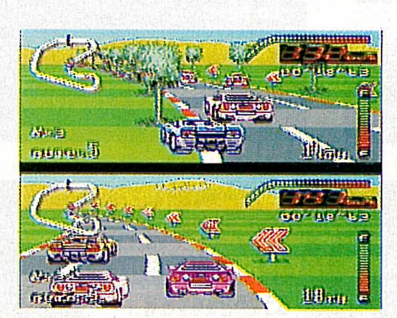
El sabor de un clásico



Pidiendo consejo al recreativo de turno y proponiendo velocidad a los mandos de un Porsche 959, Ferrari F-40 o Lamborghini Diablo, este duelo inesperado nos sumergía en las cabinas de estas máquinas y nos proponía un arcade con mezcla de simulación especulativa. Sin alardear de gran técnica, **prometía velocidad y efectos sonoros únicos**. Se quedó, lo sentimos, en los efectos sonoros.

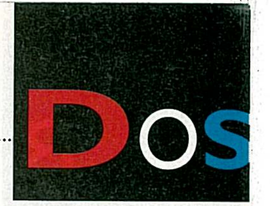
TOP GEAR

Llamadme Lotus, os entenderé



Al Lotus de Commodore Amiga le salieron enseguida imitadores. Uno de ellos fue Kemco y su Top Gear. Al igual que su prestigioso "papa", este apetecible cartuchito proponía una carrera a pantalla partida para **dos players simultáneos, hasta 32 circuitos** de marras y cuatro súper vehículos al alcance de cualquiera. Su idea de viajar alrededor del mundo y su gran sensación de velocidad calaron rápidamente.





De entre toda la parafernalia automovilística que vaga por el mundo metida a cartucho,



hemos seleccionado tres indispensables ejemplos que hace un pelín que asolan el mercado hispano. Nigel Mansell, Top Gear 2 y

NIGEL MANSELL

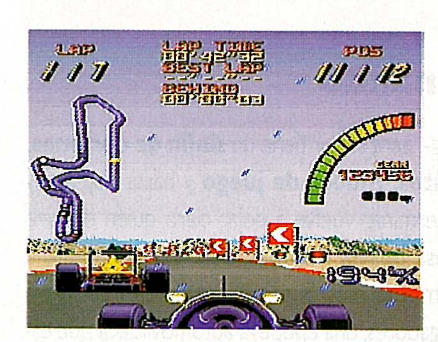
Lo más veloz programado hasta la fecha

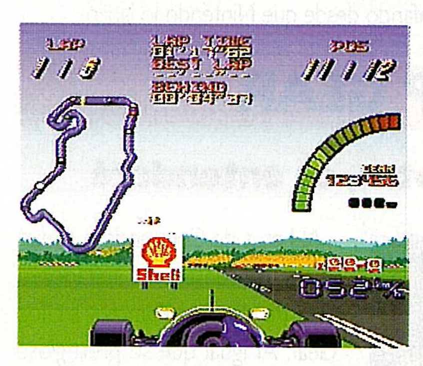
DATOS:
Compañía: *Nintendo -Gremlin-*
Nº Jugadores: *1*
Megas: *8*
Circuitos: *16*



El campeonato mundial de Nigel Mansell es lo más **veloz, serio, riguroso y a la vez divertido y entretenido** que podréis jugar sobre una Super. La conversión del bigotudo es auténticamente magistral, y ofrece cosas tan interesantes como éstas: el cartucho está **cargado de opciones** (podréis modificar el nombre del piloto, recuperar las partidas, practicar, ser aconsejados por Nigel, disfrutar del arcade o competir en simulación, configurar a vuestro antojo el mando), incluye los **16 circuitos del mundial** y hace gala de una **técnica suprema y cargadita de modo 7** y mucha suavidad.

El único defecto que podemos encontrarle es que **no dé oportunidad a otro piloto** a lucir sus habilidades de forma simultánea. El resto es simplemente genial: **efectos sonoros, jugabilidad, duración, ambientación, documentación**. No hay competencia.





VIRTUDES Y DEFECTOS

Lo mejor:

- *Los fx rozan la perfección.*
- *Completo abanico de opciones.*
- *Es muy realista.*
- *Tiene dos modos de juego: arcade (para amantes de la velocidad) y simulador (para amantes de la conducción suave).*
- *Incluye sistema de passwords.*
- *La ambientación es magnífica.*

Lo peor:

- *Sólo tiene un defecto pero es importante: no se puede jugar a dos bandas de forma simultánea.*

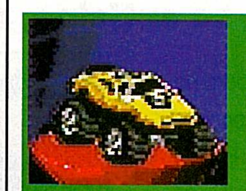


ROCK'N ROLL RACING

Máxima locura

DATOS:
Compañía: *Ocean -Interplay-*
Nº Jugadores: *1 ó 2*
Megas: *8*
Circuitos: *6 + Inferno*

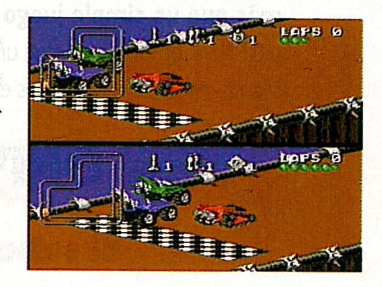
Rock´n Roll Racing da un vuelco a lo visto en los cartuchos de coches más convencionales. Bajo un esquema **RC Pro Am de vehículos a escala**, la producción Silicon & Synapse pone en juego un argumento brillante, una técnica musical única y a los mandos de hasta **cinco sugerentes vehículos** pagaderos en cómodos plazos y listos para competir en las seis pistas interplanetarias dispuestas para la ocasión. Al estilo de un **simpático scalextric**, los cuatro competidores por carrera se colocan en la parrilla de salida, muestran unos motores humeantes y se lanzan a la fama bajo el ensordecedor estruendo de los **acordes Deep Purple y unos cuantos**






un originalísimo desarrollo. Luego mezcla los factores y al final obtiene un cóctel explosivo capaz de recibir altísimas notas en cualquier medio. ¿El secreto? No hay secreto, tan sólo buenas manos y un **concepto diferente de la velocidad y el entretenimiento**.

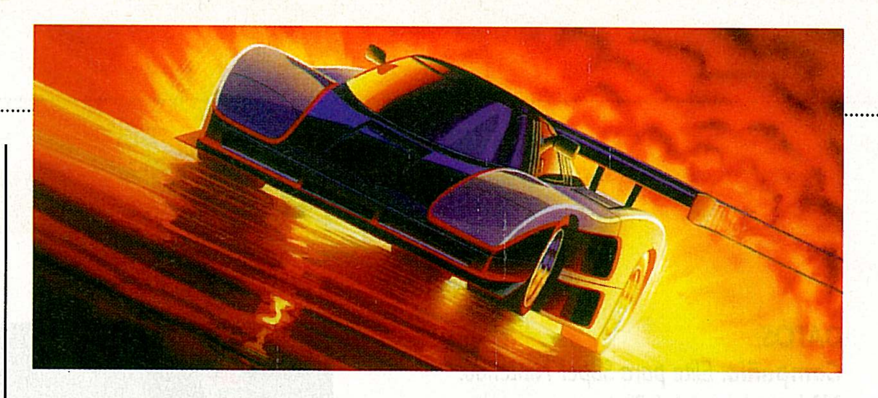
El cartucho de Interplay nos pone





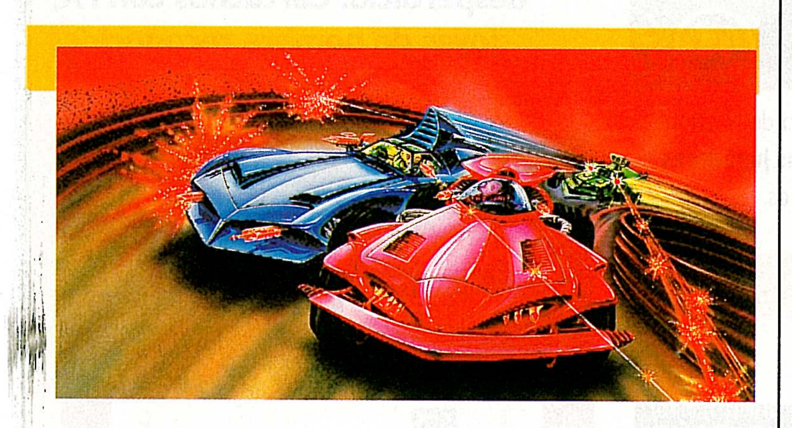
consejos de Larry el cantarín (que narra la batalla). Pero ahí no termina la cosa. Lo emocionante del tema está en virar bien en las curvas, en adelantar en los momentos adecuados, en intentar no salirse del circuito y en aprovechar bien las armas que la tienda de Benny pone a nuestro disposición: ¡qué bestias!





puedo r ahora?

Rock´n Roll Racing tienen un punto en común: el coche, y muchas otras formas de demostrar todo lo que se puede hacer con la velocidad como testigo. Sin más dilación, partimos hacia boxes. Va a empezar la carrera.



Sorprendente y extramadamente bien hecho, **Rock´n Roll Racing muestra unos gráficos muy originales** que combina con una perfecta ambientación de las pistas.



A saber: **terrenos poco sólidos con carteles de publicidad incluidos, zonas humeantes, lagos sin nombre, máquina total**. Unos cuantos detalles muy simpáticos y hasta rostros conocidos si os sabéis el truco de marras (el de Lost Vikings y Erik), completan esta **fantasía Interplay** de máxima locura en sus venas. Vamos, como para flipax.





VIRTUDES Y DEFECTOS

Lo mejor:

- *La originalidad en argumento, concepción y gráficos.*
- *La trepidante música y los FX.*
- *El modo dos jugadores: para no perdérselo.*
- *Los modelos de coche y sus pinturas a lo Twingo (¡Ingo, Ingo!)*
- *Los particulares premios.*
- *El traslado de planeta en planeta vía nave espacial.*
- *El espectáculo de la velocidad. Se compensan mutuamente.*
- *La tienda de los horrores.*

Lo peor:

- *Aún no le hemos encontrado nada reprochable. No debe tenerlo.*

TOP GEAR 2

El arcade de coches por excelencia

DATOS:
Compañía: *Kemco -Kemco-*
Nº Jugadores: *1 ó 2*
Megas: *8*
Circuitos: *64*

Top Gear 2 es el arcade decisivo de autos. Va de **rápido** por la vida, de **divertido, de accesible y de duradero**. Está avalado por **64 circuitos** (el doble que la primera parte) y un nunca bien ponderado servicio de talleres y avalorios: **motores, ruedas, parachoques y hasta color de la pintura** están a vuestra disposición. Además, permite la **participación simultánea de dos valientes** pilotos a split screen.

Los datos son estremecedores, ¿verdad? Pero ¿y cuándo me ponga a jugar?, ¿será tan increíble como prometen los números? Sin duda, sí. Top Gear 2 es un supino paso en el tiempo que nos ha llevado a **gráficos muy cuidados** (mucho más que en la primera versión), scrolles a la altura de las circunstancias, **brutal manejabilidad del vehículo**, suavidad de movimientos y hasta un buen sistema de passwords. Si todo esto te parece poco, quédate con algunas cosillas más: tres niveles de dificultad, un panel de información en pantalla de lo más completo, cambio manual o automático y **cinco formas de configurar** el control pad.











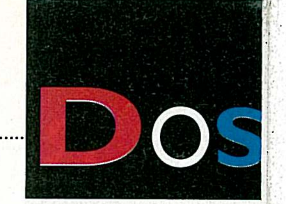
VIRTUDES Y DEFECTOS

Lo mejor:

- *Los dos jugadores.*
- *La luz de freno.*
- *Se puede ir marcha atrás.*
- *Los scrolles son estupendos.*
- *El coche es muy manejable.*
- *Los diálogos del piloto son tan absurdos como graciosos.*
- *Los crash & Burn.*
- *Las cinco posibilidades de configurar el mando. Para todos los públicos.*

Lo peor:

- *Sólo hay un coche para elegir.*
- *Las "duras" condiciones climáticas.*



DIRT RACER

Una promesa para el 95

DATOS:
***Compañía:** Elite para Super Nintendo.*
***Nº Jugadores:** 1 ó 2.*
***Megas:** No disponible.*
***Lanzamiento:** Mitad de 1995.*
***Curiosidades:** Llevará, seguro, Chip FX.*

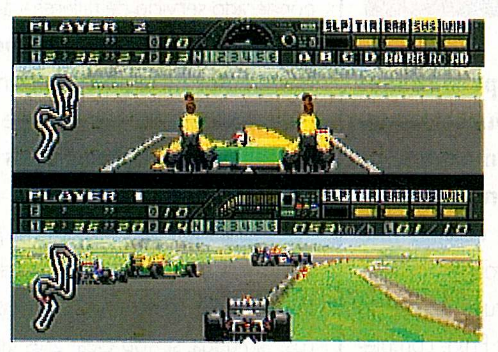


Dirt Racer será el segundo proyecto chip FX de Elite. Aún en pleno desarrollo, este cartucho seguirá a pies juntillas las **bases gráficas de Powerslide** cambiando, eso sí, la simulación por el arcade total. De hecho el protagonista de esta promesa será un **buggy indestructible**, dotado de gran aceleración y un "sucio" concepto de la competición. Contará con un modo de **dos jugadores** simultáneos, y un montón de circuitos.

F-1 POLE POSITION

El Modo 7 mejor documentado

DATOS:
***Compañía:** UBI para Super Nintendo.*
***Nº Jugadores:** 1 ó 2.*
***Megas:** 8.*
***Lanzamiento:** Inmediato.*
***Curiosidades:** En Japón se llama Human Grand Prix II.*

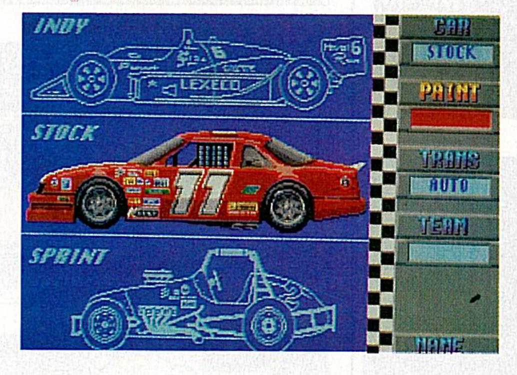


El cartucho de UBI pretenderá hacerse con un puesto entre los rápidos de la Super. Para ello derrochará técnica, espectáculo y mucha estética Fórmula 1. Llegará **en plan simulador** y casi destinado más a la pantalla partida (split screen) que al disfrute individual. Mucho modo 7, visión trasera algo elevada, tres modos de juego y una tienda llena de recambios serán sus cartas de presentación.

MARIO ANDRETTI RACING

Un proyecto muy secreto

DATOS:
***Compañía:** Ocean para Super Nintendo.*
***Nº Jugadores:** 1 ó 2.*
***Megas:** 8.*
***Lanzamiento:** A finales de año.*
***Curiosidades:** Está todo por definir.*

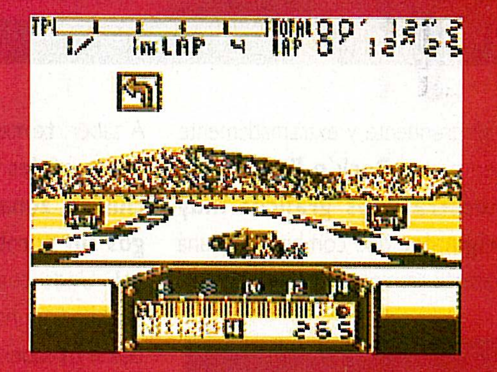


Ni Ocean ni Electronic Arts han soltado aún nada definitivo sobre este bombazo de nombre Mario Andretti. Tan sólo un par de cosillas han saltado a la palestra en estos últimos días. Una, que habrá **tres tipos diferentes de carreras**: Indy (Fórmula 1 a la americana), Stock (carreras de la Nascar Challenge) y Racing (con coches antiguos como protagonistas). Y dos, que con arreglo al tipo de competición, se generarán gráficos y circuitos diferentes.

Nuevos de co

Y ya que hemos dado un repaso a lo que fue la velocidad y a lo que está siendo la locura, centrémonos ahora en aquello que nos viene porque el tema no tiene desperdicio. Cartuchos con FX, joyas de nombre reconocido,

Un veloz repaso por los 8 bits y el mundo portátil



Si sois chicos Game Boy aún recordaréis el sabor del genial **F-1**, con adaptador a 4 jugadores simultáneos incluido, o aquel **Spirit of F-1** que aún no ha pasado de moda y que diseñaron los chicos de Konami. Y si lleváis unos añitos en este mundo, tampoco os habrá pasado inadvertido el cartucho de Acclaim **Ferrrari GP Challenge**, y sus 16 circuitos, 35 competidores, boxes y una sensación de realismo bastante conseguida.

Pero dejémonos de recuerdos y vamos a por la actualidad. Lo último en coches y velocidad que está disponible en GB pasa por dos estupendos cartuchos: **F-1 Pole Position y Nigel Mansell**. Ambos son conversiones de dos cosas que podéis ver en este reportaje. Al primero le conoceréis el mes que viene, al segundo le tenéis algo más adelante, en la revista.

En cuanto a 8 bits, citar tan sólo dos nombres. Uno es **Super Off Road** y el otro **Indy Heat** (ambos de Tradewest) y para 4 jugadores.

juegos ...ches

nuevos engendros y apuestas a largo plazo están en la órbita de las compañías más inteligentes y de las que no se quieren perder el futuro. A continuación, los cartuchos de coches que más van a pegar.

Rumores sin confirmar

• Fuentes próximas a **Codemasters** nos han anticipado la posibilidad de que **Micromachines sea el primer cartucho Super Nintendo** que programe la compañía inglesa. Micromachines es un cartucho muy original y bien realizado que debería estar en la Super hace tiempo.

• Parece que la **salida** al mercado de **Speed Racer** para Super Nintendo se está retrasando más de la cuenta. Las causas de la tardanza se desconocen, pero lo cierto es que se **habla de la calidad del juego** como posible motivo.

• Es muy posible que **Virtual Bart**, otra de las novedades de Acclaim para finales de año, cuente con una **fase de autos locos** muy al estilo de lo visto y jugado en Super Mario Kart. Las mismas fuentes afirman que **Virtual Bart alcanzará la notoria cifra de 24 megas**.

• Es bastante posible que el popular cartucho de Domark, **F-1, sea convertido a Super Nintendo** por la compañía inglesa. F-1 era un rapidísimo arcade de Fórmula 1.

• Parece inminente la llegada a España del polémico **Lamborghini** American Challenge, de Titus. Todo apunta a que será **Proein** la distribuidora que ponga en la calle este flamante programa que, por si no os suena, os pondrá a los mandos de esta bestia italiana en **compañía de un Super Scope y hasta un ratón.**

MONSTER TRUCKS

Un espectáculo muy poco conocido

DATOS:
Compañía: *Acclaim para Super Nintendo.*
Nº Jugadores: *No disponible.*
Megas: *No disponible.*
Lanzamiento: *Septiembre.*
Curiosidades: *¿Chip FX?*

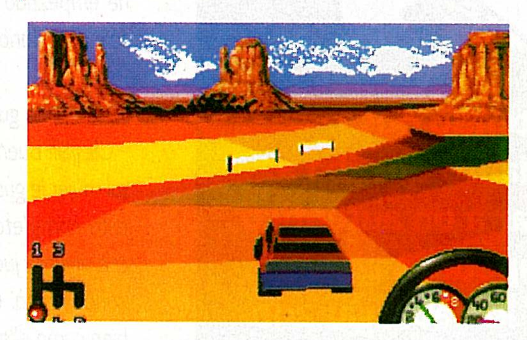


Monster Trucks está sumido en el más profundo de los misterios. De momento tan sólo se sabe que tendrá en plan divo a los **fabulosos coches todoterrenos yankees**, y que la cosa irá de saltar sobre coches destrozados, de choques, carreras súper originales... A juzgar por los últimos lanzamientos de Acclaim es previsible que Monster Trucks prime la **jugabilidad sobre la simulación**, sin descuidar el arcade y ofreciendo bueno gráficos.

POWER SLIDE

Una promesa por descubrir

DATOS:
Compañía: *Elite para Super Nintendo.*
Nº Jugadores: *1 ó 2.*
Megas: *Posiblemente 16.*
Lanzamiento: *El último trimestre del año.*
Curiosidades: *Chip FX y una técnica de desarrollo llamada Elite's Virtual Modelling.*



Powerslide ha sido desarrollado conjuntamente por **MotiveTime y los ingenieros de Ford Motorsport**. El esfuerzo se ha prolongado 9 meses para ofrecer un **rally cross simulator** a 14 circuitos diferentes, con un modo split screen muy práctico, calculadas condiciones climatológicas y una técnica que comprende 200 polígonos por coche y un movimiento absolutamente real.

STUNT RACE FX

El juego más esperado del mundo Nintendo

DATOS:
Compañía: *Nintendo para Super Nintendo.*
Nº Jugadores: *Posiblemente 1 ó 2.*
Megas: *16.*
Lanzamiento: *El último trimestre del año.*
Curiosidades: *Chip FX en sus circuitos.*



Lo último del equipo **Argonaut con FX** será un Off Road game a la medida de la compañía nipona. Stunt Race FX será una pasada a **16 circuitos**, gráficos que mezclan polígonos con texturas y hasta un modo simultáneo para dos jugadores. Concebido sobre una versión mejorada de FX, Stunt Race correrá **un 30% más rápido que StarWing** y tendrá a 4 vehículos como protagonistas: Buggys, Formula 1, Jeeps y vaya usted a saber.

Hablamos con Sainz, el crack de Nintendo

«Llevo siempre un Game Boy en el maletín de mano».

Nintendo nos adelantó que iba a fichar a un auténtico campeón, a alguien que lo había ganado todo en su terreno y que había hecho una jugada maestra. Carlos Sainz saltó entonces a la palestra y hace unas semanas anunció su compromiso con la compañía de Mario. Todo un golpe de efecto que se vió redondeado con una reciente reunión en las oficinas de Nintendo en Madrid. Allí estuvo Nintendo Acción.

Nintendo Acción: ¿A qué juega Carlos Sainz?

Carlos Sainz: Mi experiencia en videojuegos es relativamente corta, sobre todo con la Super Nintendo. Quizá haya jugado más con el Game Boy.

De hecho empecé con él hace un par de años, con el «Tetris», como cualquier principante. Con la Super he empezado hace muy poquito, y sólo con Mario.

NA: ¿Y le gusta?

CS: ¡¡Sí!! Bueno, la verdad es que a mi mujer le gusta más que a mi. Ella está completamente enganchada con algunos juegos y yo estoy empezando ahora. Pero no, no juego tan bien como ella...

NA: O sea, que esto no ha sido a raíz del acuerdo con Nintendo...

CS: Lo de la Super Nintendo sí, pero no en el caso de Game Boy.

Llevo una siempre en el maletín de mano. Me sirve de pasatiempo, de distracción y me relaja bastante.

NA: ¿Qué ha supuesto para usted la entrada de Nintendo como sponsor?

CS: Para el tema del automovilismo creo que es importantísimo, para el tema de la promoción de rallys también, y a nivel personal estoy encantado de haber fichado por una de las mejores empresas que podía soñar como sponsor. No es una empresa nociva contra la salud (como lo puedan ser alcohol y tabaco) sino todo lo contrario, una compañía que tiene una relación fenomenal con la gente joven, que es en realidad la que sigue más de cerca el mundo de los rallys.

«Nintendo es un sponsor que comulga perfectamente con la filosofía del mundo de los rallys, con mi manera de ser y con este mundo del deporte.»

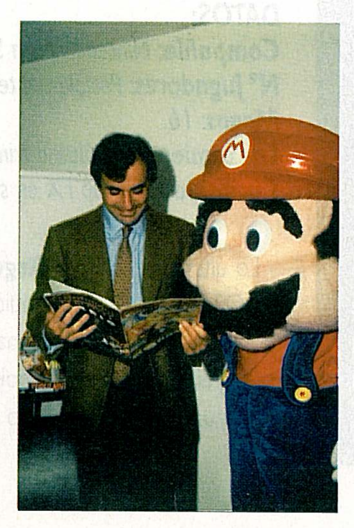
NA: Sabe que es bastante posible que protagonice un videojuego, ¿le ilusiona el tema?

CS: Por supuesto que sí. Creo que aparecer en una "maquinita" bajo el nombre de Nintendo es fenomenal pero no sólo para mi, sino también para los rallys, para el deporte en general. De todas formas aún no está claro qué va a pasar finalmente. Es una decisión que no sé cómo contestar, ni qué tipo de juego va a ser, pero por supuesto que me haría mucha ilusión.

NA: Ya había hecho algo parecido con la compañía Zigurat en los tiempos del Spectrum...

CS: Sí habíamos hecho algo similar -protagonizar un juego de rallys-, lo







La actuación del equipo Subaru-Carlos Sainz en el Rally de Portugal fue muy positiva, aunque no se pudiera lograr el deseado triunfo. A la nueva carrocería de Carlos aún le falta adaptarse al asfalto para competir con los Toyota y Ford.



Carlos es un personaje entrañable, simpático, todo un caballero de increíbles modales. Eso es algo que le quedó muy claro al autor de esta entrevista, Juan Carlos García.



El logo de Nintendo luce bien visible en el mono de Carlos Sainz. Pronto le veremos en la tele, anunciando producto de Nintendo España, e incluso protagonizando un cartucho.

que pasa es que quizá en aquella época yo sabía mucho menos de juegos, por eso supongo que fue una experiencia relativamente corta.

NA: ¿Sigue de cerca el mundo de los videojuegos?

CS: Ultimamente sí. ¡Hombre!, antes de fichar por Nintendo había jugado al Tetris, a veces con la NES, pero es indudable que el hecho de comprometerte con una marca como Nintendo te hace interesarte más por el producto, conocer lo que es en realidad, ver cómo se juega, la magnitud de la empresa en cuestión. En una palabra, meterte mucho más en el tema.

NA: ¿Ha sido usted un fichaje muy caro?

CS: La verdad es que eso debería responderlo la compañía que me ha ficahdo. Yo estoy bastante contento con el tema, lo que no quiere decir que haya sido más caro o más barato. Espero que hay comenzado una relación de muchos años, como las que he tenido con la mayoría de mis sponsors. Además, creo que para vincular decididamente la imagen de una marca con un deportista se necesitan varios años.

NA: ¿Fueron unas negociaciones muy duras?

CS: No. El ambiente de las negociaciones fue siempre exquisito y muy agradable. Nos hemos entendido a la perfección.

NA: ¿Vais a hacer algún tipo de campaña publicitaria especial?

CS: Creo que en este momento se está planificando una campaña de publicidad en la que algunas cosas vamos a plantear desde ambas partes, pero exactamente aún no sé en qué medida, ni cuántos spots, ni cómo va a ser la campaña, eso es algo que vamos a estudiar pronto.

NA: Suponemos que el juego que llevará su nombre será de coches,¿ qué le pediría Carlos Sainz a este título?

CS: Lo más importante de un juego de este tipo es que sea divertido, también asequible a nivel dificultad y creo que relativamente realista.

Me gustaría que fuera muy entretenido y que se amoldara un poco a todo tipo de jugador. Ahora, si quieres saber cosillas técnicas, pues debería tener pruebas cronometradas, se me ocurre que se podría correr en todos los circuitos del mundial, que el tiempo influya...

Las cosas de Carlos

• "Hombre, yo no soy quien tiene que considerarse rentable: **me tienen que considerar rentable**. He tratado de que mis relaciones con un sponsor fueran siempre cordiales, serias, satisfactorias para ambas partes. Pero claro, lo mejor es que si una empresa ha invertido en mi X, la repercusión haya sido 2 ó 3 veces ese X."

• "Ganar es complicado, **pero una empresa tiene que apostar**, aunque no sepa lo que va a pasar. Sí, se puede apostar por mí, **sigo siendo uno de los pilotos más jóvenes del campeonato** y haré lo posible por volver a ganar el mundial."

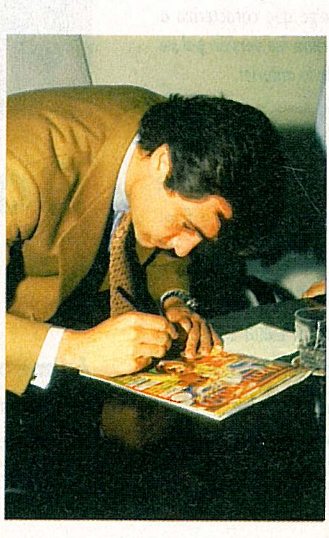
• "Quizá colocar el logo de Nintendo en el Subaru sea el siguiente paso. Piensa que **nuestras negociaciones con Nintendo empezaron una semana antes del Rally de Montecarlo**, cuando sólo el mono del piloto estaba por definir. No había espacio, ni tiempo para entrar en el coche, lo que no quiere decir que en el futuro no haya esa posibilidad."

• "**El Subaru es el coche más moderno**, el último en llegar al campeonato y el que necesita ganar con más urgencia. Hemos hecho buenas posiciones y **espero mejorar lo antes posible**."

• "La experiencia de Lancia no es agradable para nadie. **Estar un año sin posibilidades de ganar nada en el rally es muy duro**. Pero Repsol y yo tomamos una decisión que creíamos acertada, aunque luego todo distó mucho de lo prometido. **Si lo hubiésemos sabido antes, no hubiéramos dado ese paso**."









Durante la improvisada entrevista que matuvimos con Carlos Sainz se nos unió el genial Mario. Su "bigotuda" presencia animó bastante el asunto, además de rubricar un importantísimo acuerdo de increíble futuro.





DRAGON BALL Z II

• Bandai •Super Nintendo •



Son Gohan: Es el hijo de Goku, y se comenta que su fuerza es superior a la de su padre. ¿Quieres probarlo?



Vegeta: Hermano de Goku. Famoso por su mal humor, es un temible adversario.



Trunks: Líos de familia. Trunks es hijo de Vegeta. LLegó del futuro para salvar a sus padres y al mundo.



Pequeño Cell: Seguimos con el culebrón porque este es el hijo de Cell. Un peligro en potencia para sus adversarios.



Cell: Un ser muy feo pero casi tan fuerte como Goku. Absorbe energía gracias a su mortal aguijón.



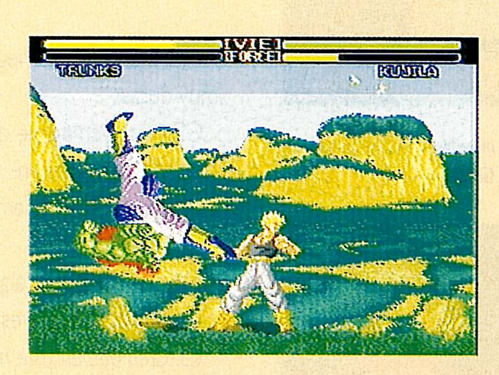
Kujila: Su pasado es misterioso así que no podemos contar mucho de él. Quédate con su cara, por si acaso...



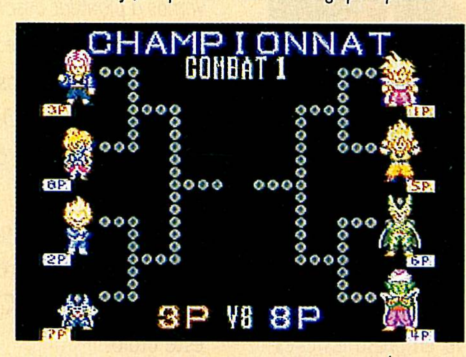
Piccolo: Bajo su capa blanca esconde un fornido cuerpo que, además, es capaz de regenerar casi al instante.



Aki: La única representante del "sexo débil" que parece dispuesta a demostrar que las pariencias engañan.



Kujila en acción. *Este hombretón será uno de los nuevos personajes que tendrá Dragon Ball Z II. No es que vaya por la vida boca abajo, es que está haciendo un golpe especial.*

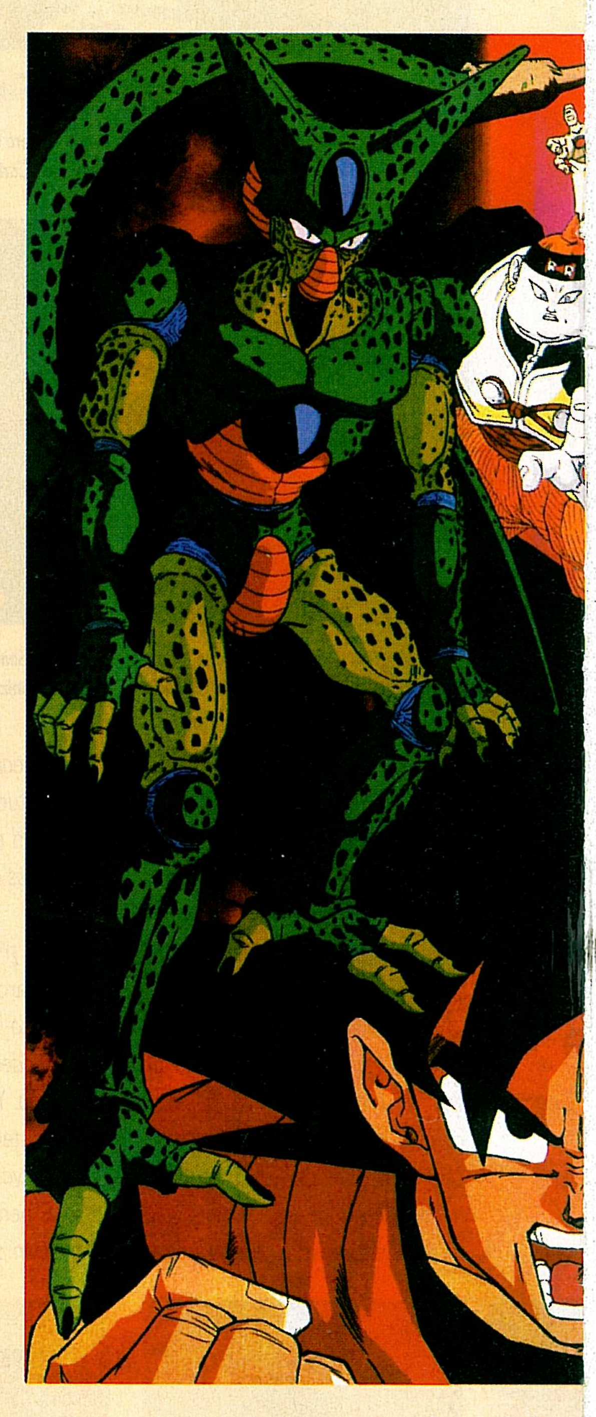


Modo Torneo. *Será uno de los tres modos de juego, y en él participarán todos los luchadores. El orden y los cruces en los combates será elegido por la Super.*



Split screen por doquier. *Si hay algo que caracteriza a los Dragon Ball, eso es la pantalla partida. La versión pal de la segunda parte seguirá en la línea de la anterior.*

Hasta hace apenas un año, muy pocas personas en nuestro país eran capaces de mencionar el nombre de un personaje que fuera popular en Japón. La cultura nipona era poco menos que ignorada entre nosotros. Sin embargo, las cosas están cambiando. Y, para sorpresa de muchos mayores, ahora no es raro que cualquier renacuajo que apenas levanta dos palmos del suelo les suelte una **parrafada sobre el último manga** que se ha leido, las virtudes del



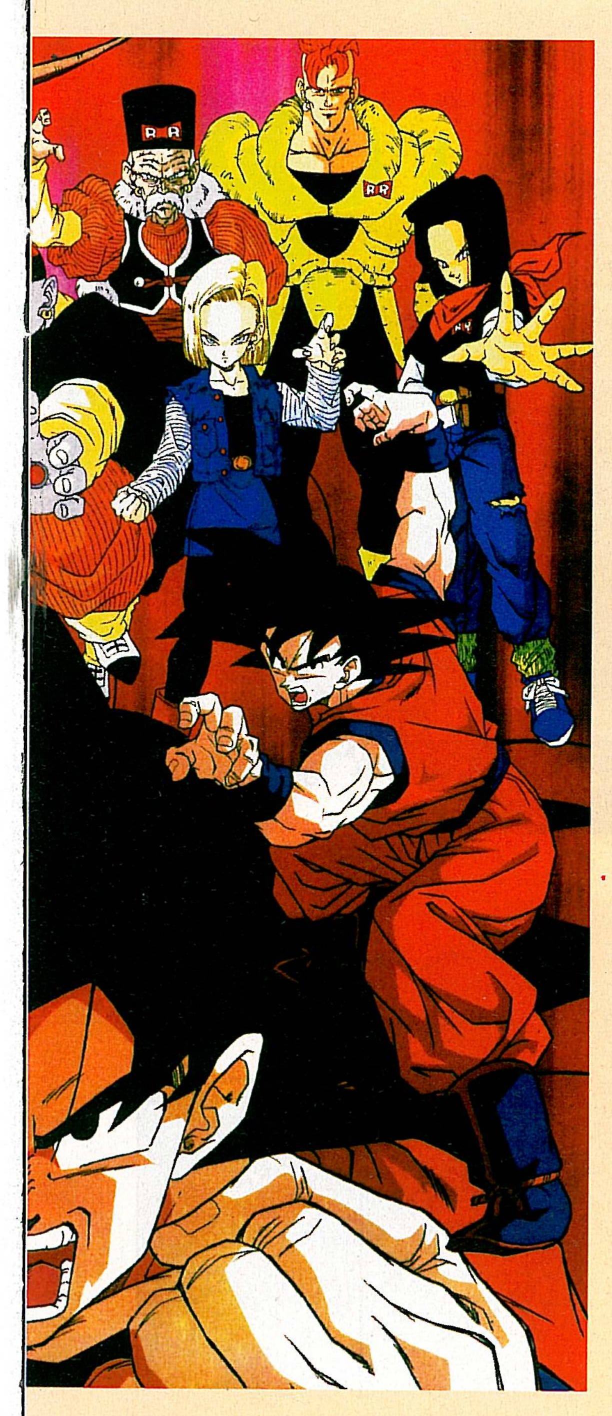
Bola de Dragón
junio las Sup

Anime o lo fuerte que está pegando Son Goku en nuestro país. Pero el alucine total vendrá cuando, para rematar la faena, concluya diciendo que como **Akira Toriyama** no hay nadie. Esto,



: LEYEND OF SAYEN

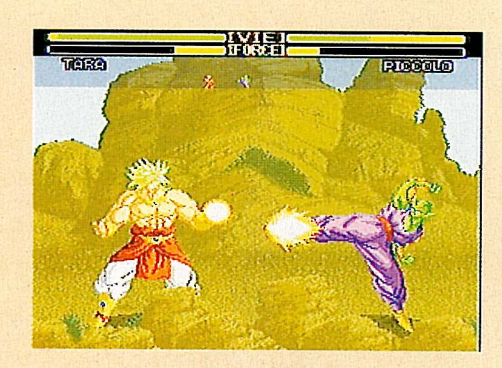
• Lucha • 16 Megas • Junio •



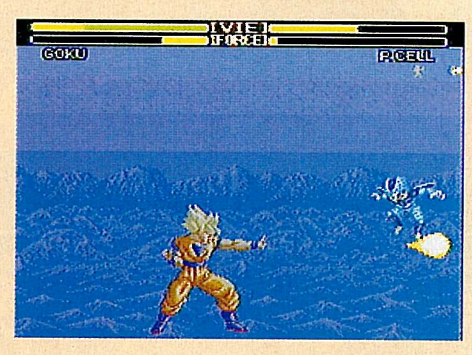
dinamitará en
er españolas

que para los que no están al día sonará a chino (a japonés, mejor dicho), a vosotros os suena a gloria. Y como en Nintendo Acción estamos deseando que os lo paséis bien, abrimos estas páginas de par en par a una de las noticias más esperadas de los últimos tiempos: **la llegada en Junio de la versión Pal de Dragon Ball Z 2**. Poneos cómodos, porque esto no ha hecho más que comenzar.

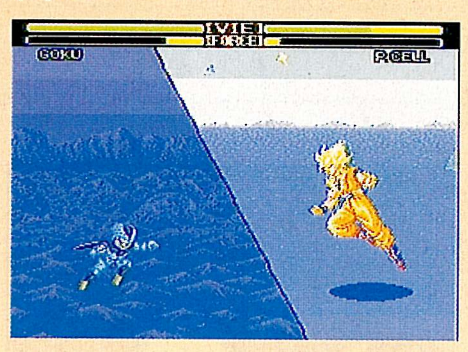
De las recientes novedades que han salido para Super Nintendo, habrá pocas que sean **tan conocidas** para vosotros como la que protagonizan **Goku, Piccolo, Trunks** y compañía. El cartucho de Bandai causó sensación nada más



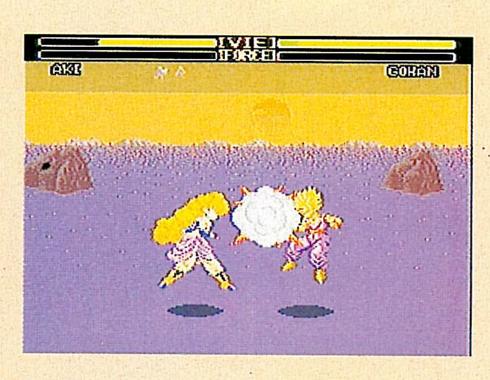
Una de magias. *Todos los luchadores tendrán sus golpes especiales correspondientes. La facilidad de ejecución posibilitará que estén al alcance de todos. Como debe ser.*



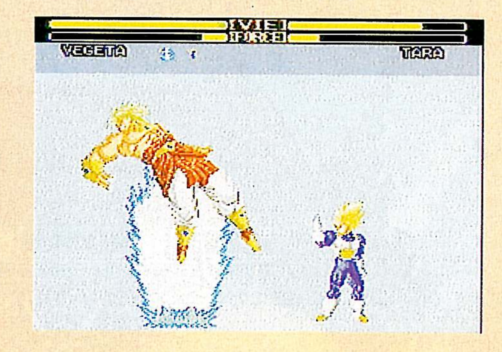
¡Bajo el agua! *En la primera parte vimos que los personajes podían luchar en las nubes. Ahora habrá algunos escenarios que posibiliten combates submarinos como éste.*



Escenarios para todos los gustos. *Una de las posibilidades más atractivas del cartucho será la opción que permite elegir escenario en los Modos Combate y Torneo.*



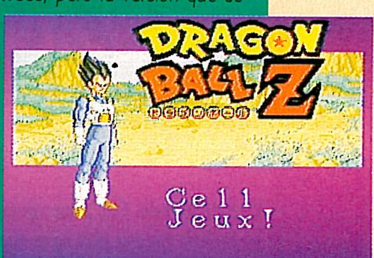
Dos barras de energía. *La de arriba indicará la vida que les queda a los personajes. La otra será la que marque el nivel de fuerza necesario para hacer las magias.*



Super Guerreros. *En el Modo Combate y en el Torneo, los luchadores aparecerán caracterizados como super guerreros. El pelo amarillo es la señal que les delata.*

¡Vaya historia!

Después de jugar horas y horas al Modo Historia de la versión japonesa sin enteramos de nada, por fin hemos tenido la emocionante oportunidad de saber de qué va a ir la historia (y nunca mejor dicho). El cartucho que obra en nuestro poder tiene los ***textos en francés****, pero la versión que se ponga a la venta en España los traerá en inglés. De todas formas, ya podemos deciros que este modo de juego conservará todo el* ***dramatismo*** *y el peculiar estilo que caracteriza a los capítulos TV. El mes que viene os revelaremos su contenido.*

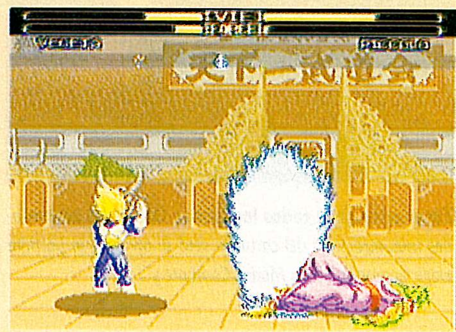




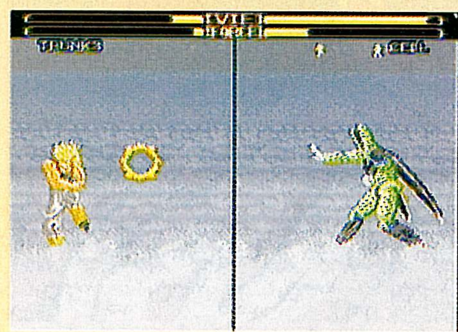




Cell el temido. *Este personaje jugará un papel destacado en el Modo Historia, pero no es este el momento de revelaros lo que ocurrirá. Paciencia, que todo llegará.*



La furia de Vegeta. *Como podéis comprobar, el hermano de Goku es tan agresivo en el juego como en la serie. Que se lo digan sino al pobre Piccolo.*

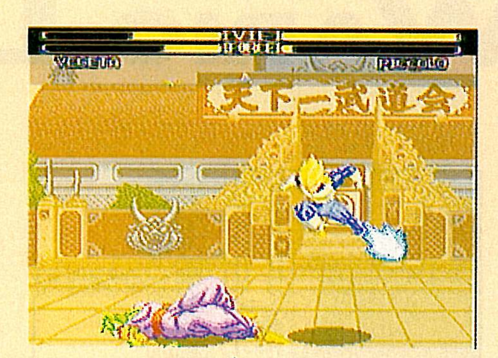


Radar de posición. *El radar, situado bajo las barras de energía, mostrará en pequeño la posición de los luchadores y será de gran ayuda cuando estén alejados entre sí.*

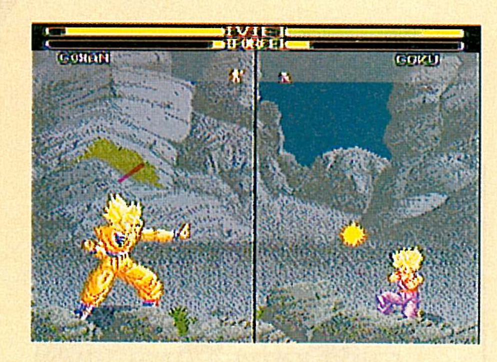
conocerse su existencia en el país del sol naciente, y desde que os dimos la "radiografía" pertinente de la versión japonesa habréis sido muchos los que hayáis jugado con ella, así que si os decimos que la **segunda parte de Dragon Ball será un juego de lucha one-on-one** no os estaremos contando nada nuevo. Si añadimos que mantendrá aspectos ya clásicos como el **split screen** o la posibilidad de que los personajes se suban a las nubes a luchar, tampoco os cambiará la cara, aunque aquí sí podríamos apostillar que ahora **habrá algunos escenarios** en los que los protagonistas se **sumerjan en el agua** en vez de ascender al cielo. Quizá os guste más saber que el cartucho europeo os **permitirá conocer a tres nuevos personajes** de los que ya os podemos dar el nombre: **Aki, una pirata pelirroja**, **Kujica**, un



La segunda parte de Dragon Ball Z estará en España antes de lo previsto. Aún con la resaca del éxito del original y cuando medio país pide a gritos esta versión, el nuevo esfuerzo de Goku no ha querido agotar vuestra paciencia, ni tampoco que os decantéis por la opción de otros canales. El mes que viene, por tanto, volverán a resonar los golpes de Goku en Super Nintendo. Será a través de un cartucho Pal, y a un precio razonable.



Gráficos de lujo. Todas y cada una de las imágenes que veáis en pantalla tendrán una calidad enorme. El aspecto de los personajes será clavado al de los dibujos de la serie.

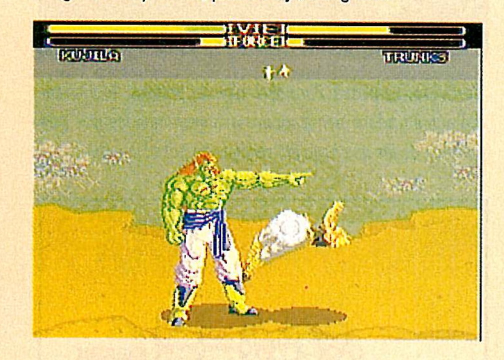


Lucha fraticida. En esta segunda parte se podrán producir combates tan interesantes como el que aparecen en esta imagen: Goku y Gohan, padre e hijo, a la gresca.





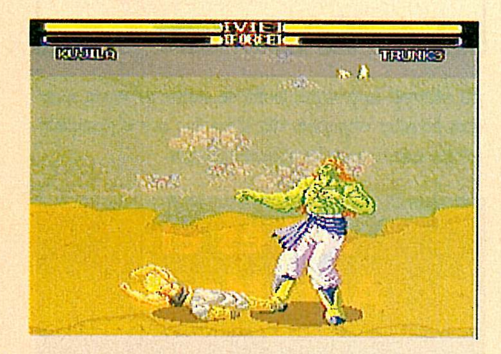
Frente a frente. En los combates del Modo Torneo podréis elegir a cualquiera de los diez personajes del juego. Habrá cinco novedades respecto a la primera parte: El Pequeño Cell, Aki, Kujila, Tara y Goku.



El tiempo no es obstáculo. A diferencia de otros juegos de lucha one-on-one, las peleas de Dragon Ball Z 2 se desarrollarán sin límite de tiempo. Todo se reducirá a ver quién logra agotar la barra de energía del rival.

grandullón verde amigo de la anterior, y el **Pequeño Cell**, hijo de ... Cell.

Pero la sorpresa definitiva hemos preferido dejarla para el final. En la versión japonesa había tres modos de juego: **Modo Historia, Modo Versus y Modo Torneo**. Bien, tranquilos, porque los tres se mantendrán en el cartucho que llegue a España. Lo que ocurre es que en los dos últimos se **podrá elegir a una pareja de personajes que no aparecía antes**: uno es **Son Goku**, al que ya todos conocéis, y el otro es un gigante con el torso desnudo llamado **Tara**. Como lo oís. Sin duda, el Dragon Ball Z 2 causará impacto en el público español, y Nintendo Acción ha querido seguir de cerca a esta bomba de relojería en forma de cartucho. El mes que viene será la fecha de su explosión definitiva. No os perdáis nuestra review. Explotará también.



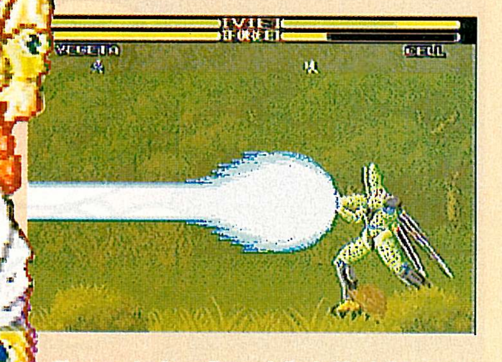
Dragon Ball Z, favorito del público "mediterráneo". ¿Sorprendidos por este pie de foto? Pues sí, chicos, la serie DB Z es muy seguida en España, Francia e Italia, pero el público inglés no sabe ni quien es Goku





La sorpresa de la versión Pal

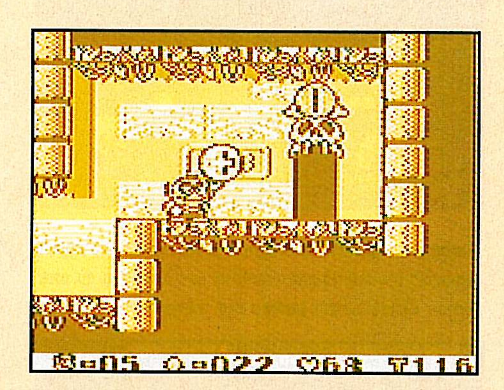
Cuando en su día os hablamos de la segunda parte de Dragon Ball Z, os comentamos que había **tres nuevos luchadores respecto a la primera entrega: Aki, Kujila y el Pequeño Cell.** Bien, pues imagináos la cara que se nos quedó cuando pusimos esta versión pal y vimos que tenía **¡otros dos nuevos personajes!** Uno es **Goku**, del que no hacen falta presentaciones, y el otro es ***Tara***, este mocetón que tenéis a la derecha. Ambos se añaden a la lista de luchadores que podréis elegir en el **Modo Combate y en el Torneo.**



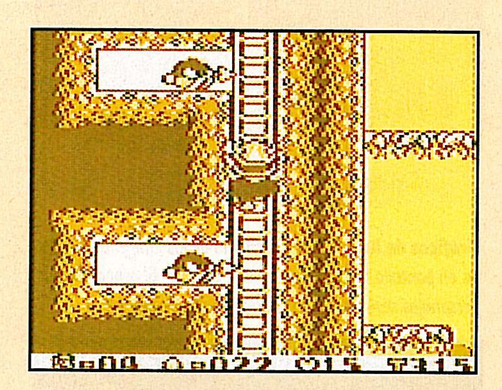
El espectáculo se llamará Onda Vital. Este será el golpe más espectacular del juego, al tiempo que el más demoledor para el contrario. Aquí es Cell el que lo ejecuta, pero todos los personajes podrán imitarle.

WARIO LAND. SUP

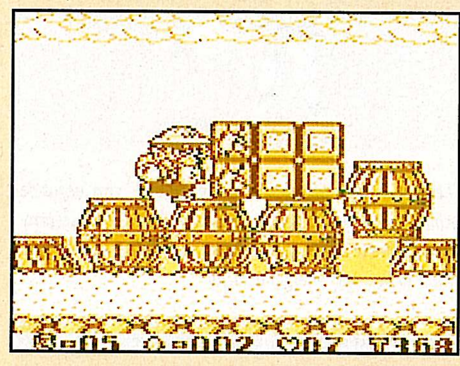
• Nintendo • Game Boy •

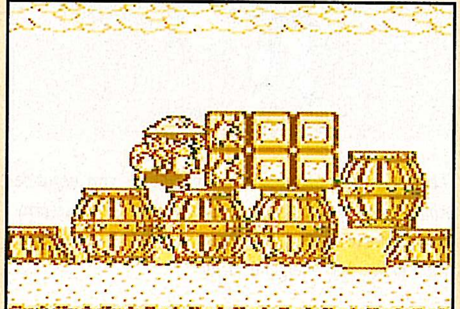


Todo por la pasta. *Para abrir algunas puertas, Wario tendrá que introducir por la ranura una gran moneda que vale por diez de las que haya ido recogiendo por el camino.*

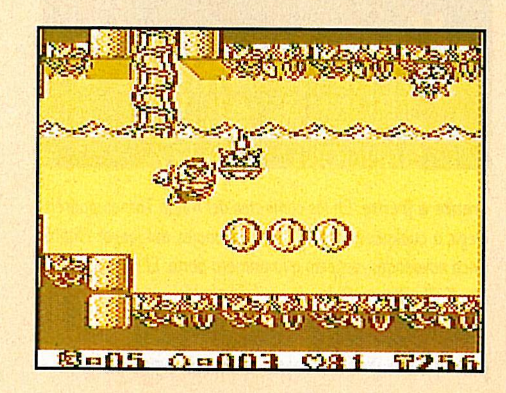


Juegos dentro del juego. *Reuniendo el número de monedas o de corazones suficiente, Wario podrá entrar en alguna de las dos divertidas fases de bonus que hay en el juego.*





¡Al ataque! *La principal forma de ataque de Wario serán unos potentes empujones con el hombro que le permitirán romper cajas o aniquilar algunos enemigos.*



El pequeño Wario. *No es que en esta imagen sea un niño, lo que pasa es que, al igual que en los juegos de Mario, Wario cambiará de tamaño según el ítem que recoja.*



Asi es el Anti-Mario

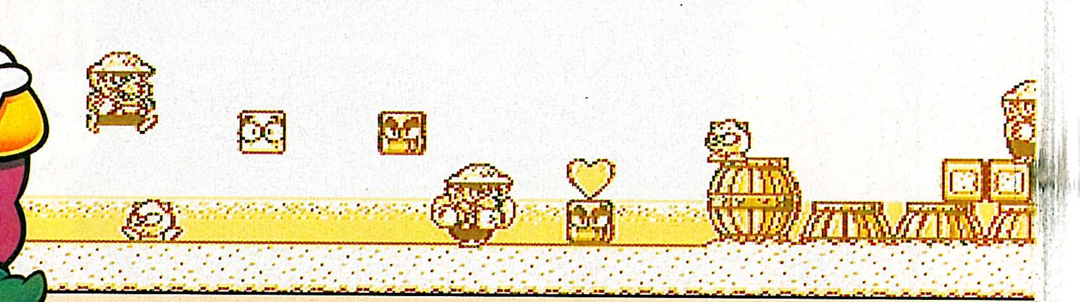
Wario se dio a conocer en **Super Mario Land 2**, la anterior entrega de las aventuras de la estrella de Nintendo, como la **cara opuesta** del genial fontanero. Si recordáis bien, allí todo su afán era apoderarse, sin mucho éxito, del Castillo de Mario. Ahora, el malvado Wario se convertirá por fin en **protagonista de su propio videojuego**, pero seguirá teniendo el mismo objetivo: quiere tener un **castillo propio**, y nada ni nadie le van a detener hasta que lo consiga. O al menos eso dice él. Si es verdad o no lo sabréis el mes que nos viene.

Llega un Mario c

Antes de empezar, tenemos que daros un aviso importante. Las líneas que vienen a continuación albergan una serie de paradojas que pocas veces se darán juntas en otro cartucho. Así que no apartéis la mirada de vuestra revista, porque quizá estéis ante un caso único. ¿Cómo habría que calificar si no a una preview que trata sobre Super Mario Land 3, pero en la que no vamos a hablaros del genial fontanero? ¿Cómo llamar a un juego en el que por una vez, y sin que sirva de precedente, tendréis que hacer el papel de malos?

Bueno, pues todo esto y mucho más es lo que os encontraréis en la tercera entrega de las aventuras de la estrella de Nintendo, que estará a disposición de los "marioadictos" de la Game Boy a partir del mes que viene.

Pero volvamos a las preguntas que antes nos formulábamos y tratemos de explicar exacta-



ER MARIO LAND 3

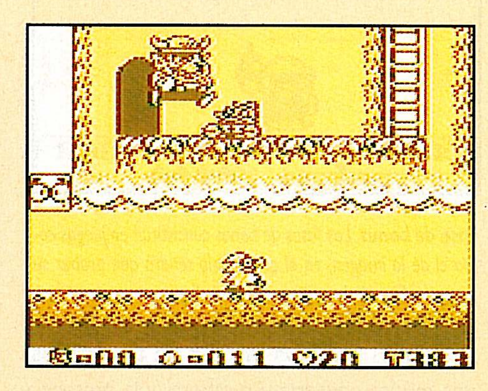
• Plataformas • 4 Megas • Junio •



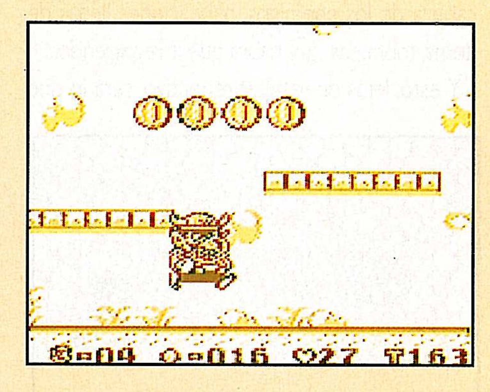
con W de Wario

mente en qué va a consistir este Super Mario Land 3, alías "El esperado".

Veréis, no vamos a hablaros de Mario porque resulta que el **protagonista del juego será Wario** (no en vano el cartucho va a ser más conocido como Wario Land), y vais a hacer el **papel de malos** porque, como es de sobra conocido, Wario fue creado como el **contrapunto malvado de Super Mario**.



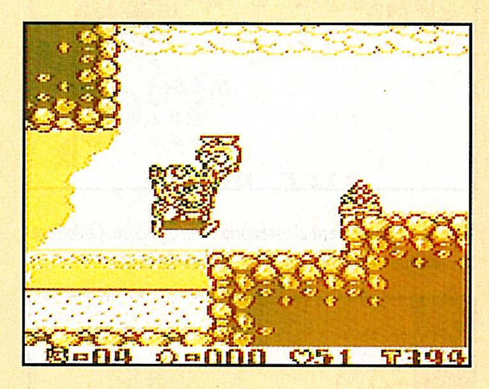
De puerta a puerta. *Entrando por diversas puertas se podrá acceder a las típicas habitaciones llenas de ítems que ya vimos en otras entregas de la serie.*



Entrañables monedas. *Un juego de la serie Mario no sería lo mismo sin las típicas monedas y el clásico tintineo que se escucha al cogerlas. Wario Land seguirá fiel a la tradición.*

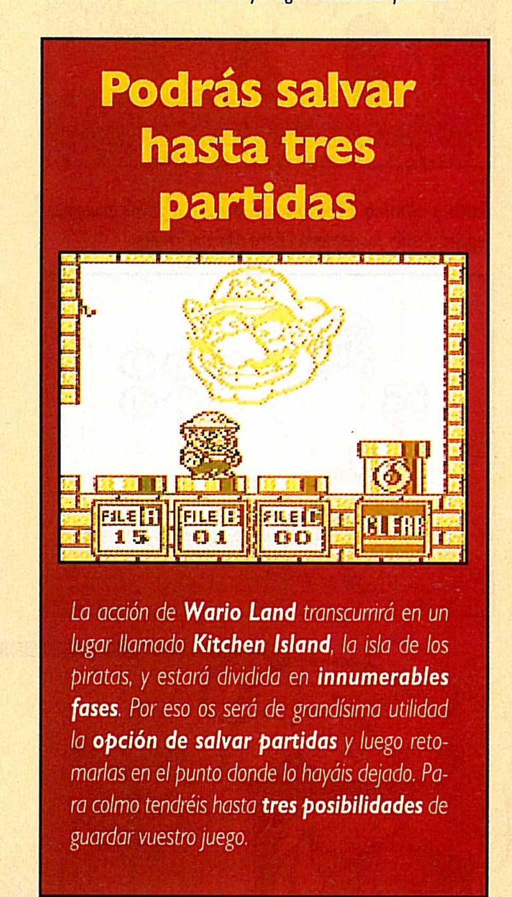
La historia tendrá que ver, principalmente, con el **afán de Wario por poseer un castillo**, lo que le llevará a ponerse manos a la obra en el último caso de secuestro conocido: la estatua de oro de la princesa. Wario sabe que si la rescata le darán un dinerito, y con eso pretende construir el par de almenas con las que sueña.

Tras estas credenciales se esconderá un **juego de plataformas** en la más pura tradición de los anteriores Marios, con una mecánica muy si-

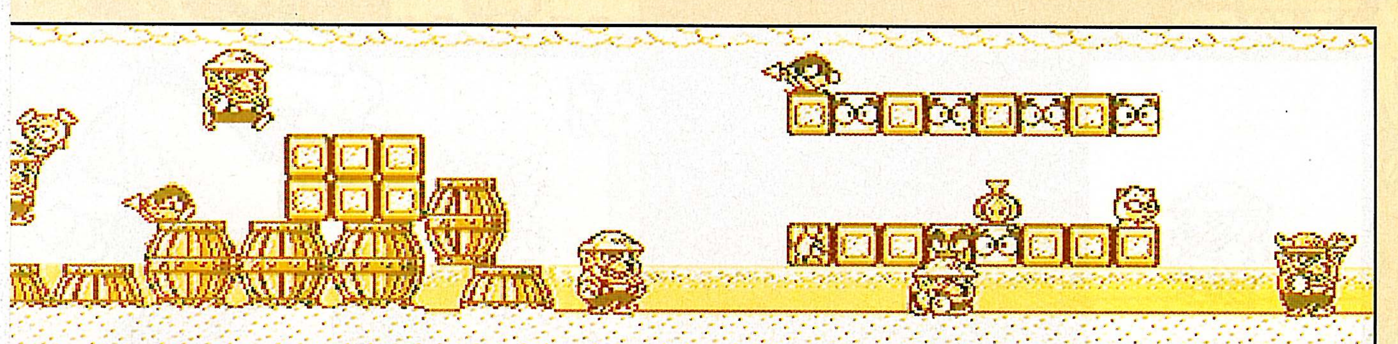


Arriba los enemigos. *Wario es tan parecido a Mario que hasta tendrá el mismo sistema para acabar con los enemigos. Primero un salto sobre ellos y luego a lanzarlos por ahí.*

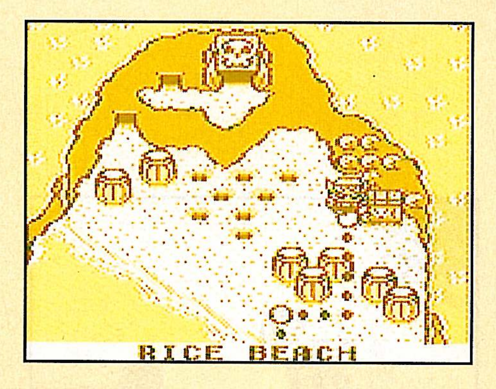
Podrás salvar hasta tres partidas



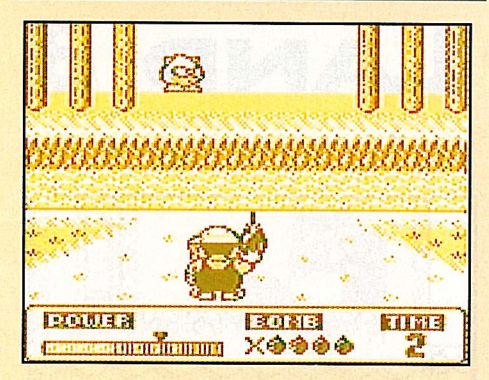
*La acción de **Wario Land** transcurrirá en un lugar llamado **Kitchen Island**, la isla de los piratas, y estará dividida en **innumerables fases**. Por eso os será de grandísima utilidad la **opción de salvar partidas** y luego retomarlas en el punto donde lo hayáis dejado. Para colmo tendréis hasta **tres posibilidades** de guardar vuestro juego.*



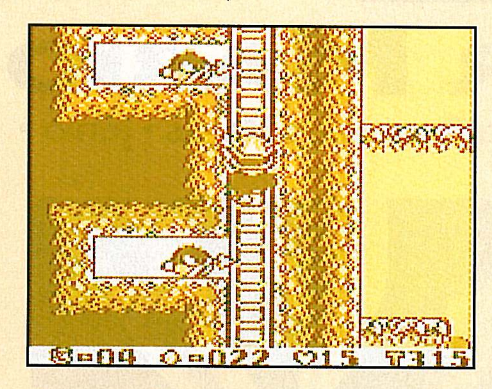
Inconfundible sabor a Mario. *Wario Land no puede negar su ascendente Mario. Las plataformeras fases, los ítems, "ejecución" de enemigos, golpes, saltos y demás historias están tan a la orden del día como en las aventuras del bigotes. ¿Será ese su secreto?*



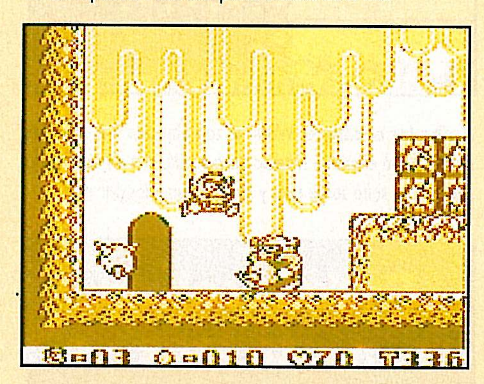
Kitchen Island. *Será el escenario de la aventura. Cada fase se corresponderá con una parte distinta de la isla.*



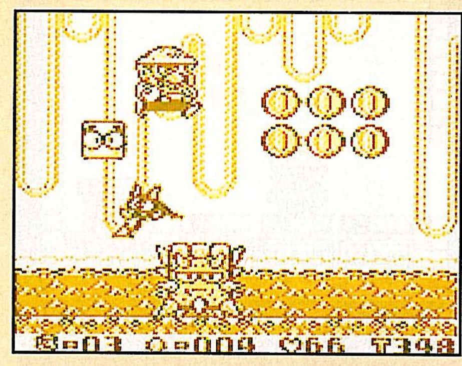
Fase de bonus. *Las fases de bonus consistirán en juegos como el de la imagen, en el que Wario tendrá que probar su puntería. Si no lo hace bien, perderá dinero.*



Cuenta atrás. *El tiempo será un factor importante en el juego. Aparecerá en la parte inferior de la pantalla, y si no os dais prisa, será tan dañino como un enemigo final.*



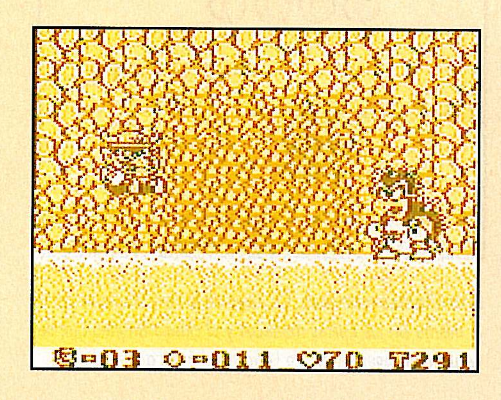
Salta y elimina. *El salto sobre la cabeza de los enemigos seguirá siendo fundamental para eliminar rivales.*



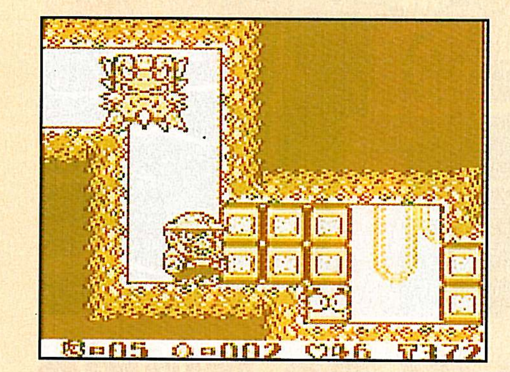
milar, unos **gráficos la mar de divertidos**, una música pegadiza y rumbosa, y la presencia de los **elementos ya típicos de la saga** estrella de Nintendo: cajas sorpresa, saltos sobre la cabeza de los enemigos, habitaciones llenas de ítems, monedas que habrá que ir recogiendo...

Y esto, lejos de resultar repetitivo, será lo que le de encanto a un juego que sin duda conseguirá encaramarse en los primeros puestos de las listas de éxitos en cuanto haga su aparición en la calle (ya lo sabéis, durante el próximo mes de Junio).

Y es que **Wario es tan parecido a Mario que nos gusta tanto como él**.



Enemigos finales. *Aparecerán al final de cada etapa del viaje por Kitchen Island, y serán tan duros de pasar que causarán a nuestro héroe bastantes quebraderos de cabeza.*



Wario en aprietos. *En las fases más avanzadas tendréis que tener a punto vuestra habilidad, porque las plataformas serán cada vez más peliagudas y los enemigos también.*



Los cascos de Wario

Wario irá encontrando por el camino **tres cascos diferentes** que le servirán de ayuda en más de una ocasión. Según el "utensilio" que lleve puesto en cada momento, conseguirá una **forma de ataque** diferente. Con el **casco de toro**, se incrementará el poder de su ataque corporal, con el de **dragón** lanzará una potente llamarada y con el de **reactor** podrá volar a sus anchas durante un tiempo.

Además, cuando lleve puesto uno de ellos y le "toque" algún enemigo, **Wario se hará pequeño**, pero no perderá una vida, lo cual es siempre una ventaja. ¿O no?



¡Ha llegado tu hora!



Hora, despertador y juego Super Mario Bros. (4 niveles). Incorpora 13 sonidos diferentes, (se pueden desconectar), marcador de máxima puntuación, instrucciones en castellano y pila.

3.950 ptas.
Sin gastos adicionales de envío

¡Rescata a la Princesa!

Hora, despertador y juego Zelda (4 niveles y 4 grutas diferentes). Incorpora 9 sonidos distintos, (se pueden desconectar), marcador de máxima puntuación. Instrucciones en castellano y pila.

3.950 ptas.
Sin gastos adicionales de envío

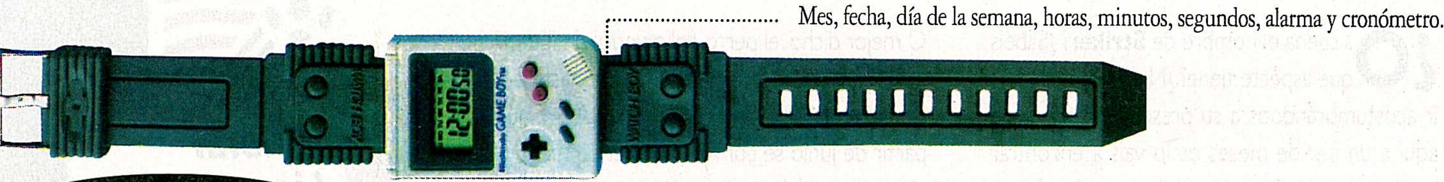
¡Ayuda a Link a matar al Dragón de la Gruta!

Hora, y juego Tetris (varios niveles de dificultad). Incorpora 8 sonidos diferentes, marcador de máxima puntuación. Instrucciones en castellano y pila.

3.950 ptas.
Sin gastos adicionales de envío

¡Pon a prueba tu coco!

Mes, fecha, día de la semana, horas, minutos, segundos, alarma y cronómetro.



2.500 ptas.
Sin gastos adicionales de envío

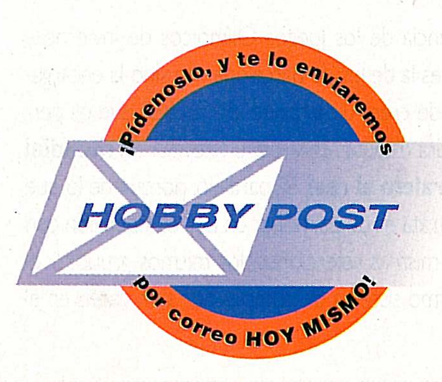
¡Más portátil que nunca!

Horas, minutos, segundos y mes. Instrucciones en castellano y pila.

¡Nuevo en España!

2.000 ptas.
Sin gastos adicionales de envío

¡Una Game Gear en tu muñeca!



Recorta, copia o fotocopia este cupón y envíalo a HOBBY POST,S.L. C/ De los Ciruelos 4. 28700 S. S. de los Reyes (Madrid)

(Rellenar con mayúsculas) Deseo recibir sin cargo adicional de envío (marca con una X el modelo de reloj que desees):

- ❑ Reloj Tetris.................................P.V.P. 3.950 ptas.
- ❑ Reloj Zelda ...............................P.V.P. 3.950 ptas.
- ❑ Reloj Super Mario Bros ..............P.V.P. 3.950 ptas.
- ❑ Reloj Time Gear.........................P.V.P. 2.000 ptas.
- ❑ Reloj Watch Boy ..........................P.V.P. 2.500 ptas.

NT

NOMBRE...APELLIDOS...

DOMICILIO...LOCALIDAD.................................PROVINCIA.....................

CODIGO POSTAL (imprescindible).. TELEFONO...

Forma de pago:

- ❑ Talón adjunto a nombre de HOBBY POST, S.L.
- ❑ Giro postal a nombre de HOBBY POST, S.L. nº...
- ❑ Contra reembolso
- ❑ Tarjeta de crédito VISA nº

Fecha de caducidad de la tarjeta...

Titular de la tarjeta (si es distinto)...

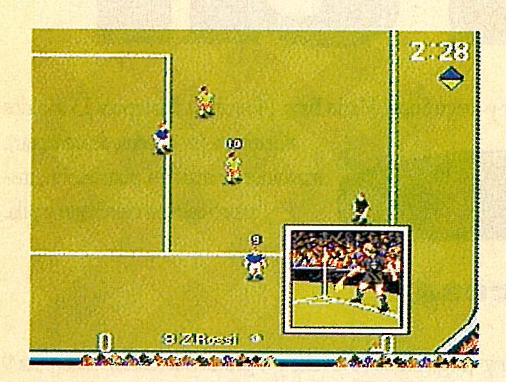
Si lo deseas puedes efectuar tu pedido por teléfono llamando al (91) 654 61 64 de 9 a 14,30 y de 16 a 18,30 h. o por fax enviando el cupón al (91) 654 72 72

Fecha y Firma:



WORLD CUP

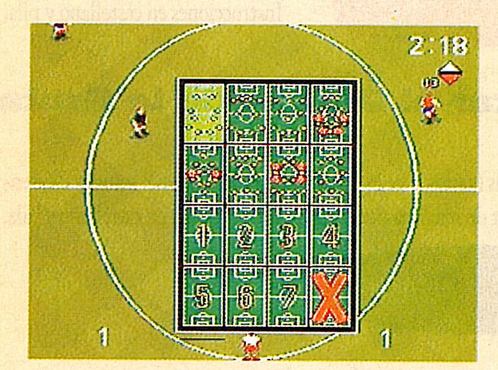
• U.S Gold • Super Nintendo •



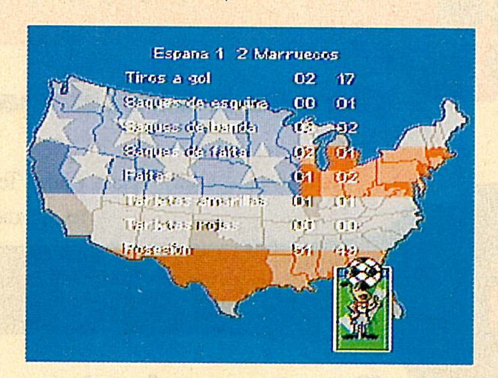
Partidos muy animados. *Las decisiones arbitrales o los goles vendrán acompañados de recuadros con animaciones.*



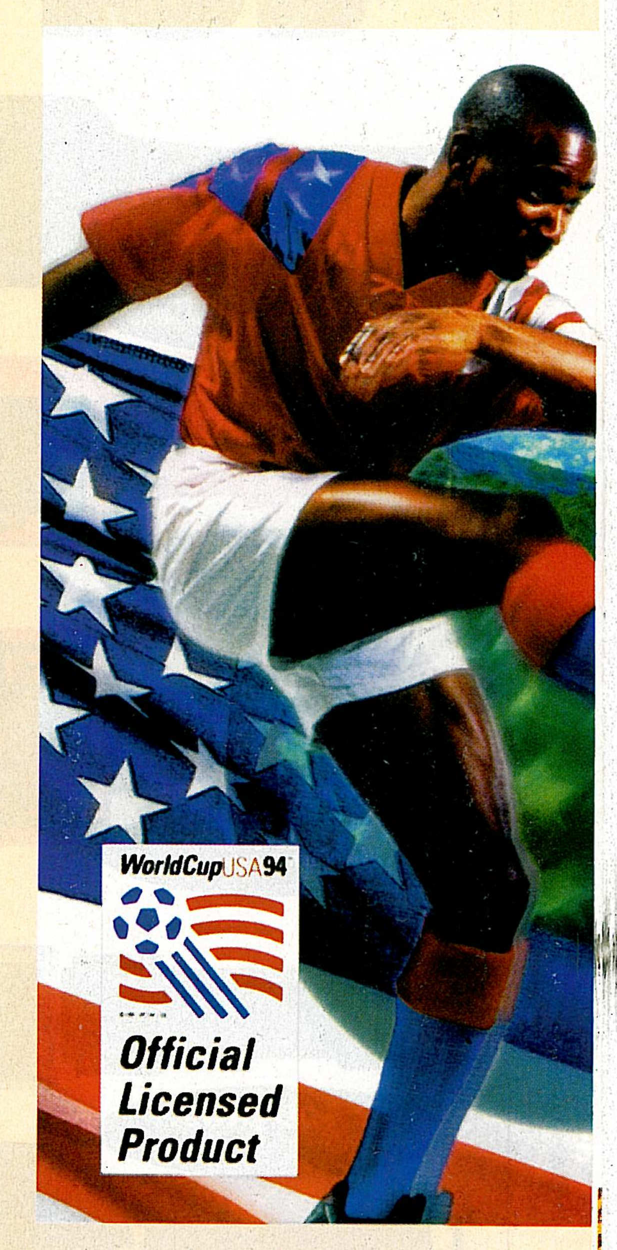
Ojo con las faltas. *Las tarjetas amarillas, las expulsiones e incluso las lesiones darán que hablar en vuestro mundial.*



No dejéis nada al azar. *Entre las opciones que tendrá World Cup USA'94 estará la de emplear jugadas ensayadas.*



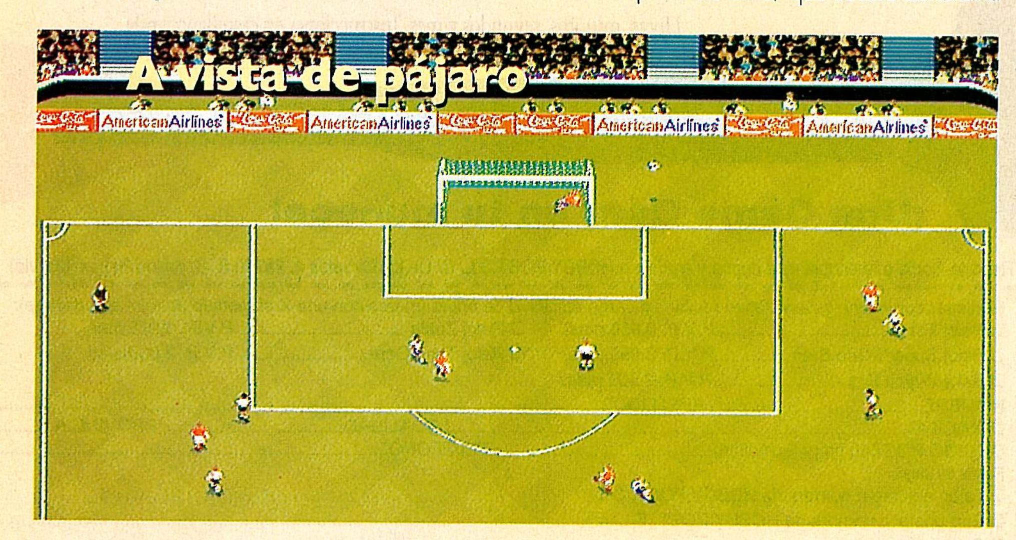
Lo hispano manda. *Para que todo quede bien claro, los textos de las estadísticas podrán ser leidos en castellano.*



Así será el j
del mundial U

¿Os suena el nombre de **Striker**? ¿Sabéis qué aspecto tiene? ¿No? Pues deberíais ir acostumbrándoos a su presencia, porque de aquí a un par de meses os lo vais a encontrar hasta en la sopa. Striker será durante el próximo verano **"el perro" de los Estados Unidos**. O mejor dicho, el perro del mundial de fútbol. Y eso significa que va a estar presente hasta la saciedad en el juego **World Cup USA'94**, que a partir de Junio se convertirá en el cartucho oficial del mundial estadounidense.

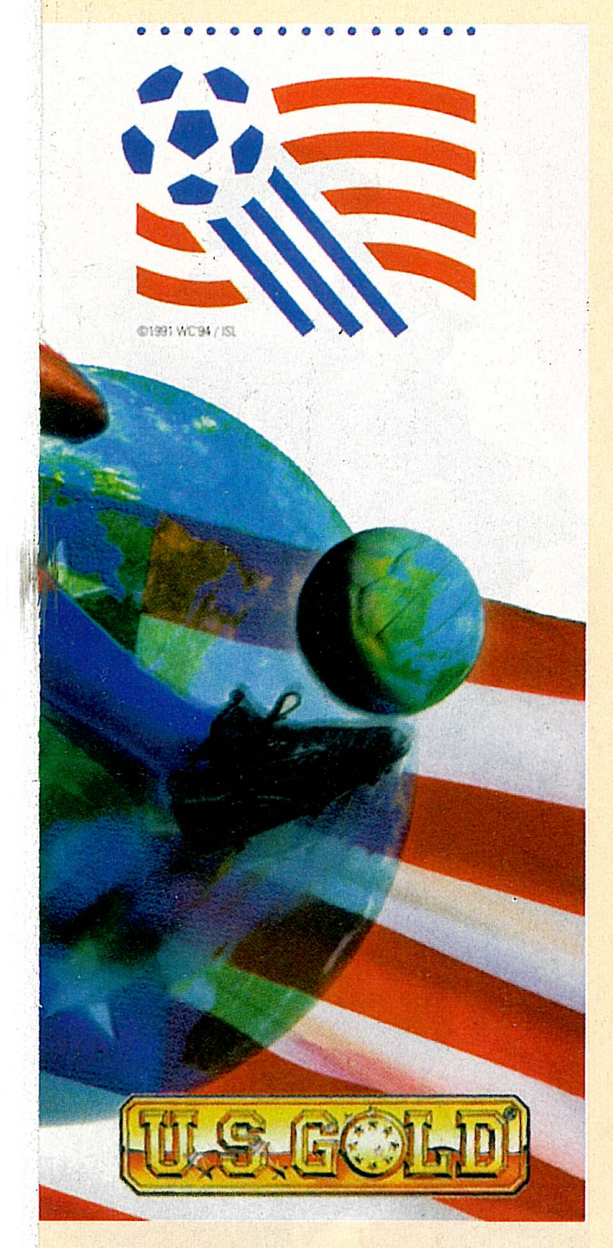
La compañía U.S.Gold, -que obtuvo también la licencia de los Juegos Olímpicos de Invierno y antes la de los de Barcelona-, ha sido la encargada de crear un **arcade de fútbol** que os permitirá disputar en vuestro televisor un **mundial paralelo al real**. Sí, paralelo, porque de lo que se trata es de participar en una competición con las mismas selecciones, los mismos grupos y el mismo sistema de competición que veréis en el



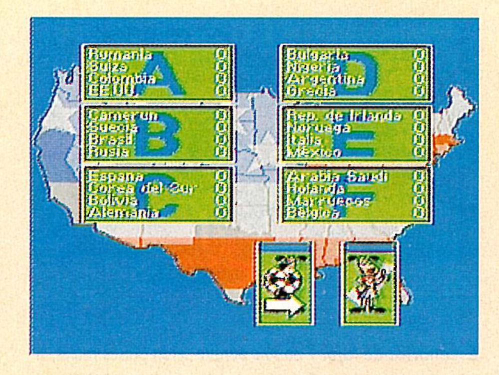
Un momento de juego. *El mapilla de parte del campo mundialista recoge detalles como la perspectiva aérea no demasiado radical (como Sensible Soccer), las vallas publicitarias oficiales y la cuidada presencia de los sprites.*

Usa 94

• Deportivo • 8 Megas • Junio •

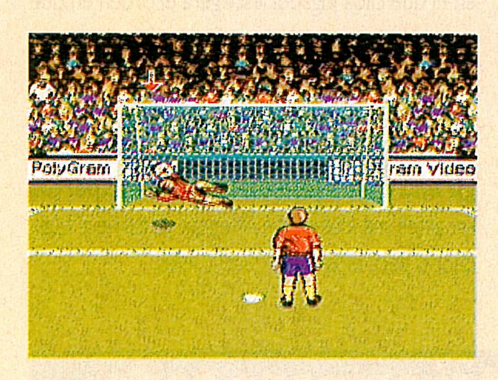


uego oficial
JSA de fútbol

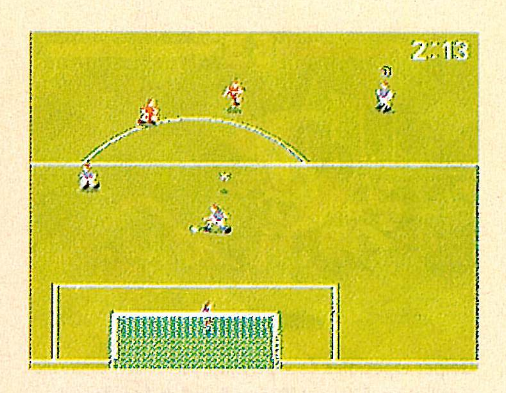


El mundial en casa. *El juego oficial del mundial será un calco del verdadero en los grupos y el sistema de competición.*

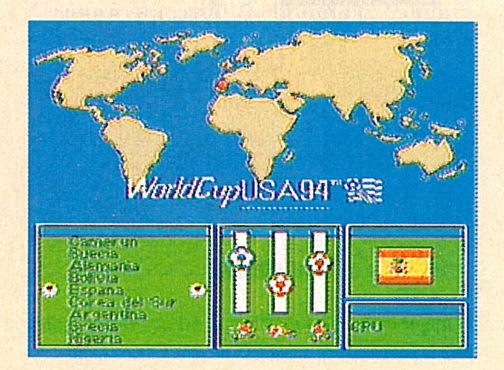
Los grandes eventos deportivos siempre traen un cartucho bajo el brazo. El mundial de Estados Unidos no escapa a esa regla, y el resultado de la ecuación se llamará World Cup USA'94, el juego oficial del próximo mundial de fútbol que apadrinará la compañía inglesa U.S. Gold.



Estilo U.S. Gold. *A la hora de lanzar penaltys, pasaremos a otra perspectiva mucho más cercana y espectacular.*



Jugable como pocos. *El manejo de los jugadores será muy simple, pero sus movimientos no estarán limitados.*



24 selecciones. *Exactamente las que se han clasificado para el mundial. Cada una con sus caracter;isticas de juego.*

¡Striker? ¡Striker!

El encargado de presentarnos la innumerable cantidad de opciones que posee este cartucho será **Striker, la mascota** perruna **oficial** del mundial americano. Como veis, licencias hasta la médula.



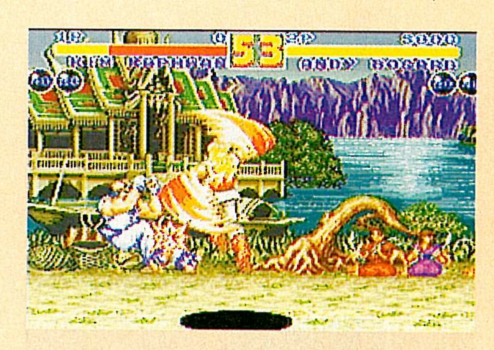
campeonato de verdad y que seguro ya estáis paladeando.

«World Cup USA'94» será, por encima de todo, un **juego muy simple de manejar**. Sus programadores han optado por la **perspectiva aérea-oblicua** para facilitar el juego (la experiencia Sensible ha sido definitiva), y por una **gama de opciones amplísima** -entre las que destacará la posibilidad de enchufar el **Super Multitap**-, por aquello de no quedarse atrás a la hora de elegir. El **control, los gráficos y el sonido** han sido los otros tres campos "mimados". El control, porque será sencillo y hasta nos dejará que elijamos si queremos el balón pegado a los pies o no. Los gráficos destacarán por su simpatía y el sonido por la charangilla que se monta al principio y los FX que se oirán durante el encuentro. Muy conseguidos.

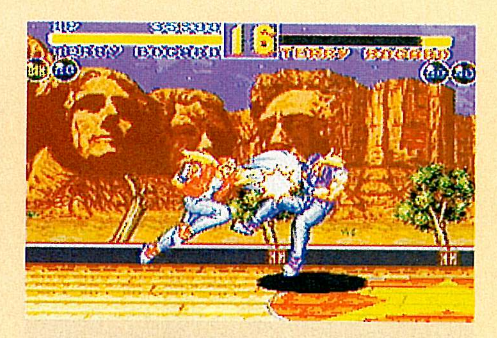


FATAL

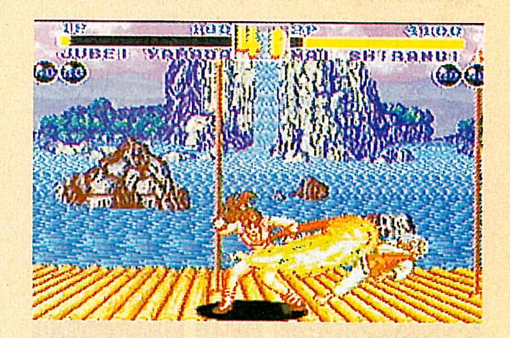
• Takara •Super Nintendo •



Golpes especiales. *Cada personaje podrá hacer cuatro magias distintas. Éste es el "Dragon Bullet" de Andy Bogard.*



Escenarios de lujo. *Y no sólo porque serán países reales, sino también por la profundidad de los dos planos de lucha.*



Al mejor de tres. *Los combates se dividirán en tres asaltos, pero la posibilidad de doble K.O. no estará descartada.*



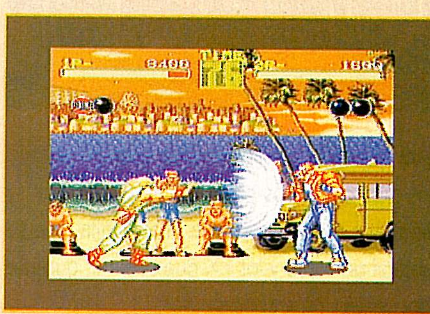
¡Eh tú, grandullón! *El aspecto de Big Bear es impresionante, pero no lo será menos el de los otros 11 luchadores.*

Los hermanos Bogard y Joe Higashi van a tener trabajo de nuevo. El torneo que dirime quién es el **"King of Fighters"**, el luchador más fuerte del mundo, se va a disputar "again" gracias a **Takara**, la compañía que se ha encargado de **reprogramar el juego de SNK para Super Nintendo** (y van...).

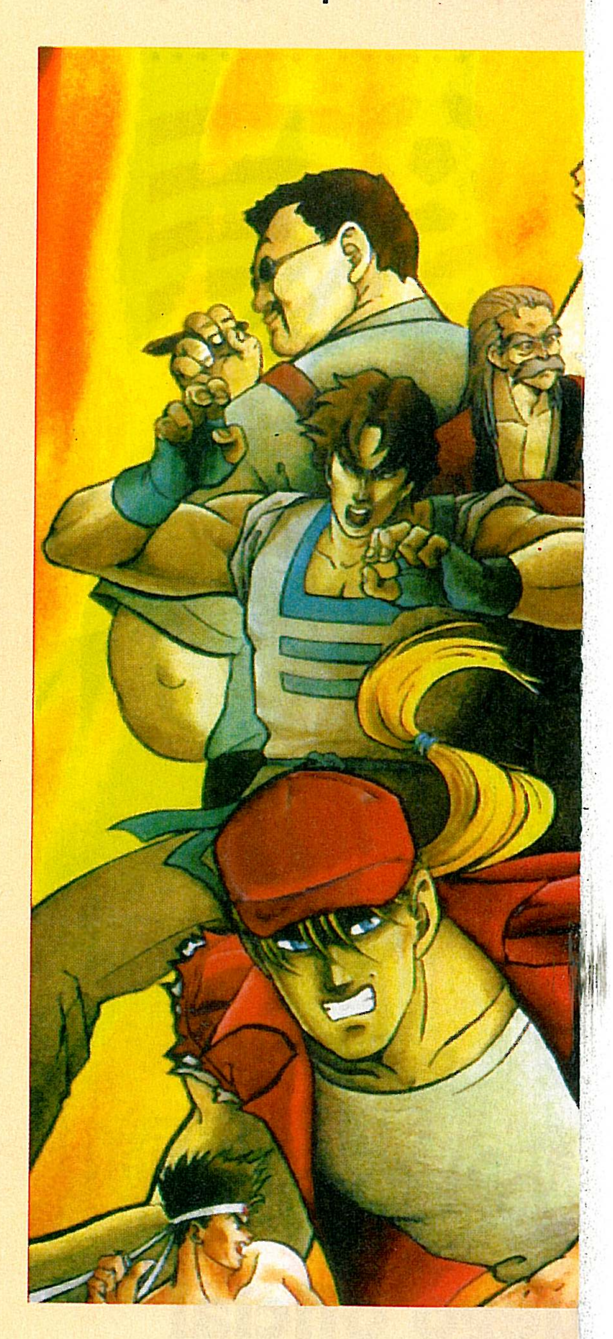
Aunque la versión nipona de la segunda parte de Fatal Fury había aparecido hace ya varios meses, su contrapunto en formato Pal se ha hecho de rogar demasiado. Sin embargo, nuestra impaciencia ha sido recompensada con una gran noticia: España será **el primer país de Europa en el que la versión pal salga a la venta**, y Nintendo Acción no podía quedarse al margen de esé bombazo.

Como adelanto de lo que os espera, os podemos decir que **Fatal Fury 2** traerá tres modos de juego: **Modo Historia, Modo Versus y un tercero, el Elimination Match Mode,** en el que cada jugador escogerá el orden en que sus ocho luchadores se enfrentarán a los ocho del rival. Y ya que hemos mencionado a los luchadores participantes, no os perdáis lo que viene: para jugar en el Modo Historia podréis **elegir entre cualquiera de los ocho expertos** en artes marciales que integran el torneo, quedando para el final los cuatro jefes.

Así empezo todo



*La **segunda parte** de Fatal Fury distará bastante de lo visto en la primera. Será en estos aspectos: El primer FF tenía sólo **dos modos de juego**, se desarrollaba **en los USA**, sólo dejaba elegir entre los hermanos **Bogard y Joe Higashi** para jugar, y **carecía de los dos planos** de los escenarios.*



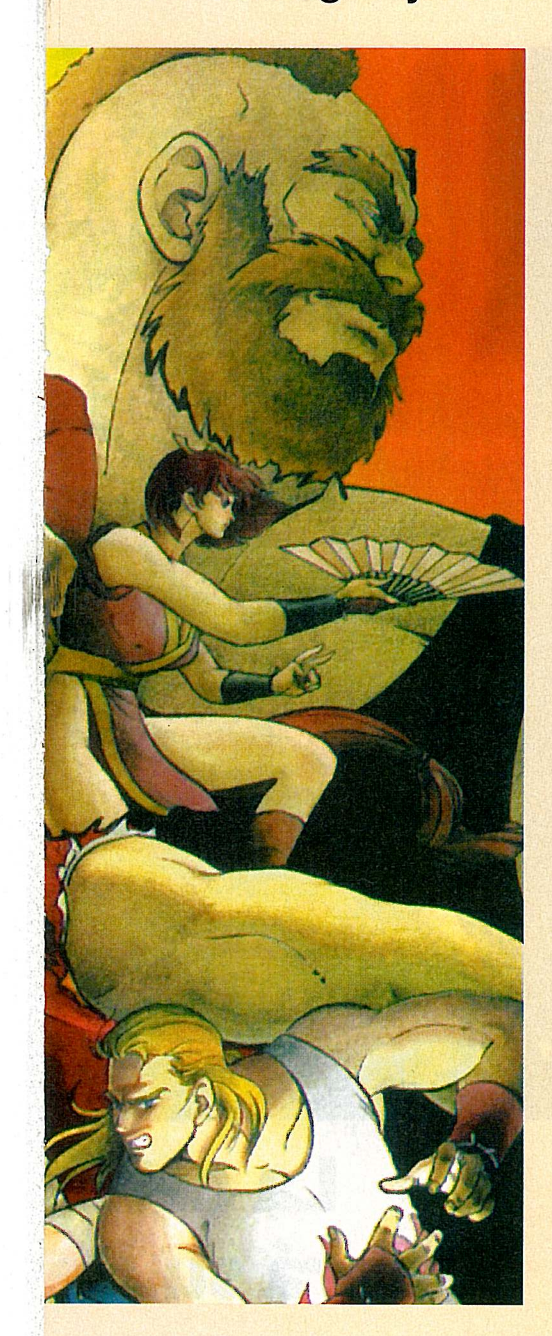
La furia d ya tiene ve

Pero Fatal Fury 2 guardará todavía más sorpresas: la versión para Super 16 bits **conservará los dos planos de lucha** característicos del juego de Neo Geo, remarcando así el **aspecto tridimensional y genuino de los decorados**. ¿Qué os parece? Por hoy no ha estado mal,



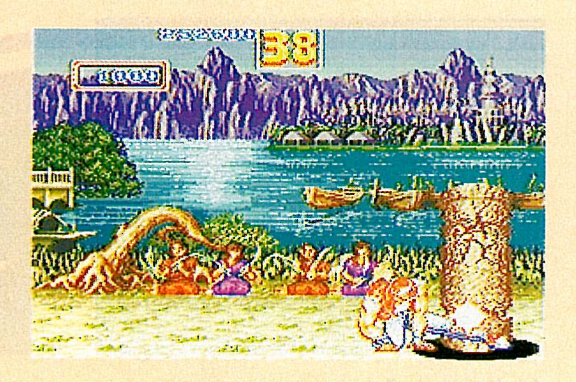
Fury 2

• Lucha • 20 Megas • Junio •

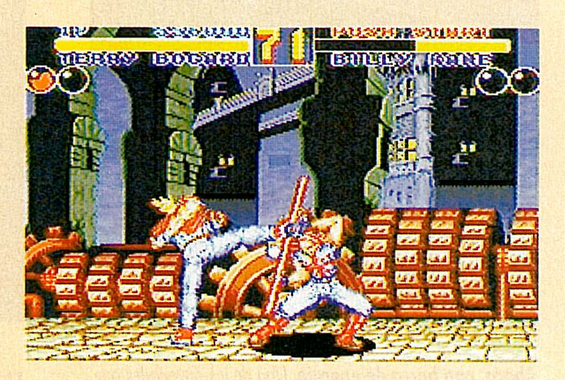




Han sido varios meses de espera, pero al fin se ha hecho realidad. España será el primer país de Europa que juegue con la versión Pal de Fatal Fury 2. Y Nintendo Acción la primera revista que os muestre las exclusivas pantallas de este asombroso juego.



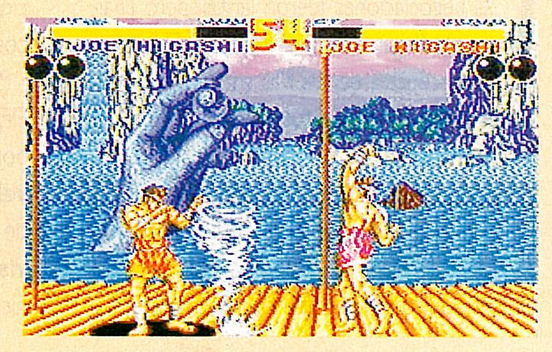
Bonus fatales. *En el Modo Historia no faltarán las fases de bonus típicas de todos los juegos de lucha. Habrá dos, repartidas entre los distintos combates, así que id poniendo a punto vuestros dedos.*



Todavía quedan cuatro. *Cuando hayáis acabado con los ocho primeros luchadores y penséis que el título es vuestro, un jarro de agua fría vendrá en forma de cuatro jefes finales duros como pocos.*



¡Que me quemo! *En los escenarios de Fatal Fury 2 encontraréis elementos interactivos poco recomendables para la salud.*



Tan difícil como queráis. *El juego ofrecerá la opción de elegir entre siete niveles de dificultad: desde principiantes a expertos luchadores.*

e Takara rsión Pal

¿verdad? Pues no os despistéis, porque la versión **pal del Torneo "King of Fighters" arrancará en junio** en vuestra consola, es decir, que está a la vuelta de la esquina. Serán 20 megas cargados de golpes, rostros conocidos y una jugabilidad a prueba de expertos.

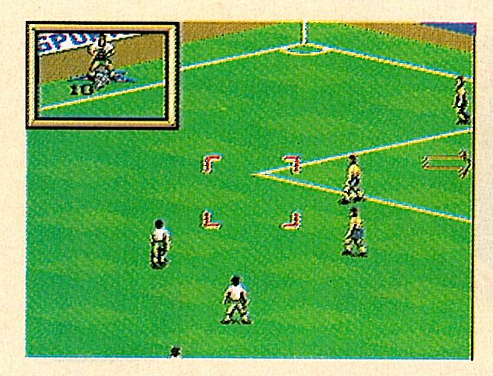
A la conquista del mundo



En la nueva edición del torneo **King of Fighters** participarán **ocho luchadores**: los tres conocidos protagonistas y cinco caras nuevas. Podréis **elegir a cualquiera** de ellos para participar en una batalla que se desarrollará **en todo el planeta.**

FIFA INTERNA

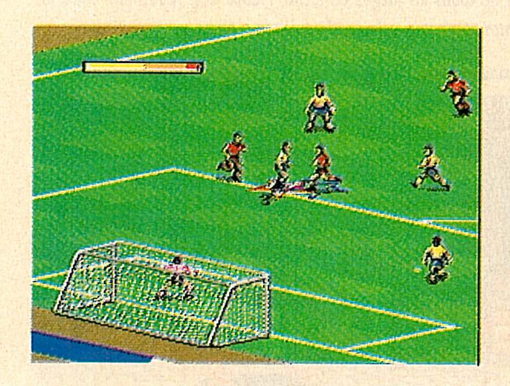
• Ocean • Super Nintendo •



A balón parado. *Todas las jugadas de este tipo contarán con un visor para elegir el jugador que recibirá el pase.*



¡Espectáculo! *FIFA Soccer ha sido diseñado para disfrutar visual-jugablemente del mejor espectáculo del mundo.*



Ahora, con barra de energía. *Una de las novedades que traerá FIFA Soccer es la barra de energía. Aparecerá cuando tengamos el balón y servirá para ajustar la potencia del tiro.*



El "mister" es el que manda. *La táctica tendrá un papel relevante en los partidos. Podrás adelantar la defensa para jugar al fuera de juego, atrasar el equipo, jugártela al ataque...*



La estre
hará su de

Las negociaciones fueron largas, pero finalmente llegaron a buen término. El equipo Nintendo contará en sus filas con la mayor **estrella del panorama futbolístico** actual: FIFA International Soccer.

El fichaje trascenderá hasta tal punto que las preguntas no se han hecho esperar: ¿es un futbolista de calidad? ¿tiene técnica? ¿es atractiva para el público su forma de jugar? Nintendo Acción ha puesto en marcha a su plantel de técnicos, y sus informes han sido éstos:

Para empezar, nos han dicho que la calidad de FIFA Soccer dejará satisfechos a los aficionados por su **enorme jugabilidad** y **magnífico nivel gráfico** alcanzado: tanto en las animaciones de los futbolistas como en la perspectiva, una **vista isométrica** espectacular. Además, su técnica estará a la altura de las mejores estrellas del



Sin perder ni un ápice de genio. *El trabajo de Electronic Arts sobre FIFA de Super Nintendo no traciona el esquema visto en otras versiones. El tema de la perspectiva es quizá el más claro exponente de fidelidad al original.*



TIONAL SOCCER

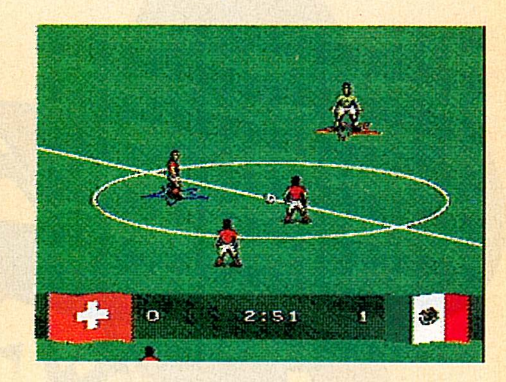
• Deportivo • 16 Megas • Junio •



lla de EA bú en junio



Todo, al detalle. *Cada una de las 30 selecciones que se presentan al campeonato contará con unas características de juego que se verán reflejadas en la pantalla de opciones.*



Tiempo de sobra. *A 4, 6, 8, 10 ó 12 minutos podrán extenderse los partidos más competidos de tu vida.*

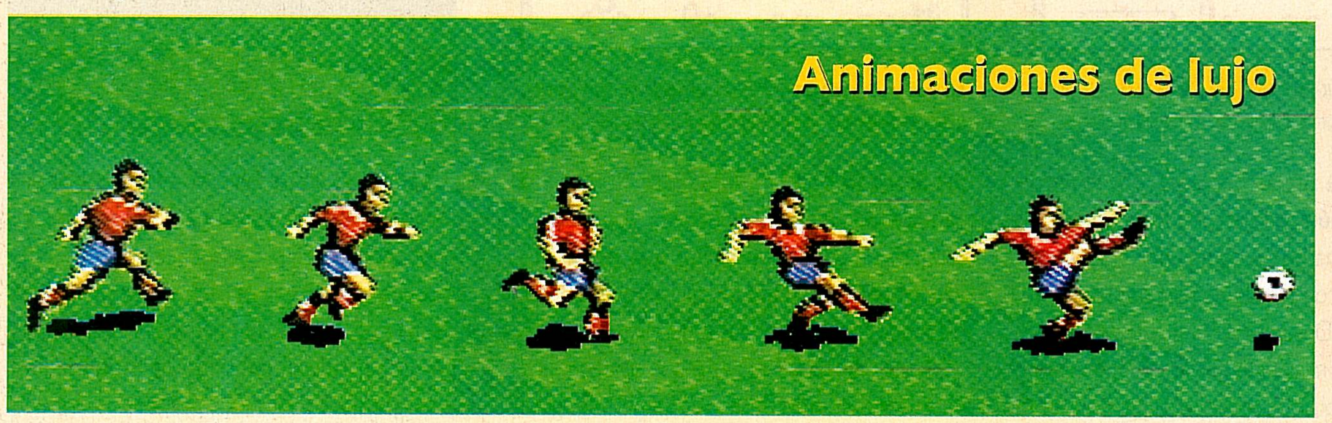
Se acabó la espera. Por fin es oficial la inminente salida en España de FIFA Soccer, la joya de Electronic Arts que no quiere esperar más para llenar los estadios de la Super Nintendo. A partir de Junio, los grandes forofos podrán dormir tranquilos.

balompié: **pases de todo tipo, disparos a puerta** desde cualquier posición, **taconazos, palomitas de los porteros**,... las mejores jugadas que se puedan presenciar en un campo de fútbol estarán presentes en FIFA Soccer. Por último, nuestros técnicos nos han contado que la preparación física de este fichaje es tal que le permitirá disputar partidos amistosos, una liga mundial, un torneo de 24 selecciones o un campeonato con el sistema de playoffs. Pronto le veremos en acción.



Las opciones

FIFA Soccer os dará una gran libertad a la hora de configurar los partidos. Habrá tres competiciones, 30 selecciones nacionales para elegir, todo tipo de tácticas y la opción de 4 jugadores simultáneos.



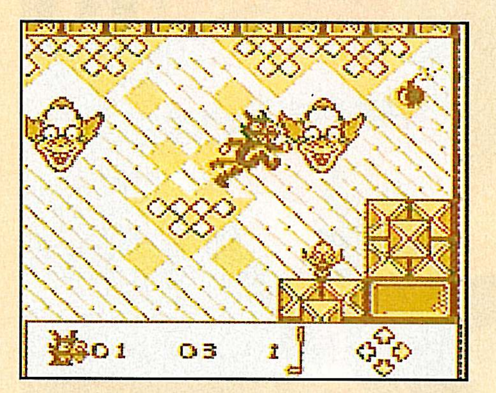
Animaciones de lujo

Un deleite para los sentidos. *FIFA Soccer será el fútbol más cuidado a nivel técnico. Buena culpa de ello la tendrá el esmerado mimo con que se han realizado las animaciones de los jugadores. Un ejemplo: hasta 17 instantáneas para un movimiento.*

Itchy & Scratchy

• Acclaim • Game Boy • Arcade • **2** Megas • Junio •

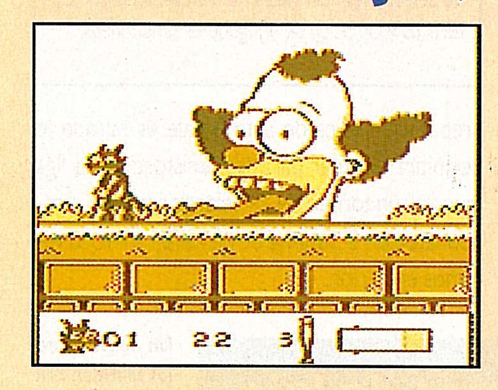




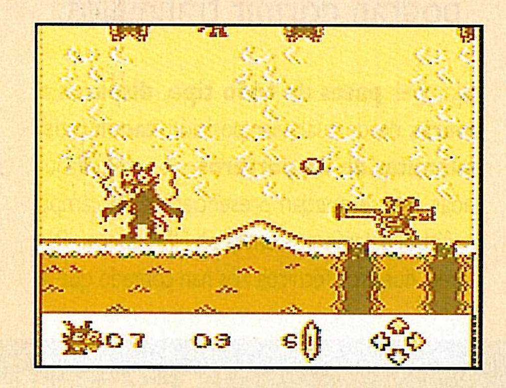
La venganza de Itchy. Nuestro sufrido gato también sabrá cómo defenderse con inapelables armas como este bate.

Las apariencias engañan. Itchy and Scratchy no será un juego deportivo. Aunque el objetivo sea introducir la pelota de golf en el agujero, el arcade mandará.

Gatos salvajes, ratones también



Caras conocidas. Krusty, Bart, Lisa y otros personajes de la serie también tendrán su huequecito a lo largo del juego.



Lo mejor, las muertes. Puede que sean un poco crueles, pero que nadie nos niegue su probada "originalidad".

La compañía Acclaim parece haber encontrado un **filón** en la peculiar serie Simpsons de dibujos animados: ya vamos por el **quinto cartucho** GB con el sello de Bart por bandera. Por curiosidad: Desde Bart VS the Juggernaut a Bart Escape from Deadly Camp, pasando por Krusty's Fun House o el recientísimo Bart and the Beanstalk. Esta vez, los que se asoman a la pantalla pequeña de Nintendo son Itchy y Scratchy, un **gato y un ratón que no se llevan muy bien** y cuya enemistad quedará demostrada durante las 9 fases del cartucho.

En este **"bestial" arcade** que aparecerá en un mesecito, adoptaréis el papel de gato (Scratchy) y vuestro objetivo será trasladar una pequeña pelota de golf hasta el agujero final correspondiente. Esto, que suena tan simple, estará adornado por las **perrerías más increíbles** del mundo, que saldrán del "engendro" Itchy, y por un verdadero terremoto de **imaginación y originalidad**. Pronto, con todos ustedes.

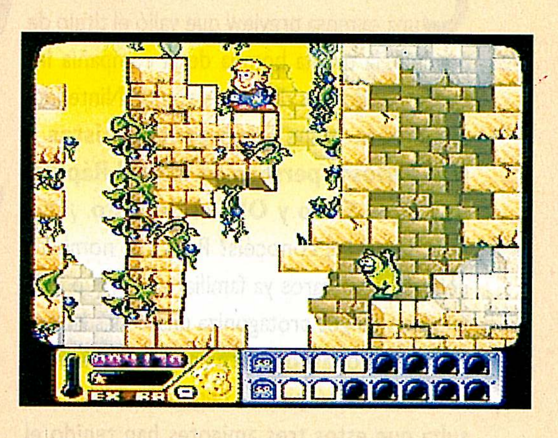
Pero, ¿quiénes son esos dos?

Aunque no tan famosos como el insigne Bart Simpson, **Itchy y Scratchy**, los personajes que se presentan ahora en forma de cartucho Game Boy, también son **hijos del genial Matt Groening**. Su historia se reduce a la de **dibus animados** favoritos de Bart (salen continuamente en la serie), y a un **odio que va más allá del propio** y lógico entre las especies. Son crueles, violentos, originales y le ponen una pizca de pimienta a la de por sí mordaz personalidad Simpson. A nosotros nos encantan..., ya veremos lo que opináis vosotros.

MAGIC BOY

• **JVC** • Super Nintendo • Plataformas • **8** Megas • Junio •





Todos a la cárcel. *La misión de Magic Boy será capturar a los monstruos liberados. Bastará con golpearles con la varita y luego pisarles.*

La compañía JVC tendrá el placer de invitaros a viajar a un mundo mágico de plataformas. Será el mes que viene, en compañía de Magic Boy, un joven brujo que, sin duda, hechizará vuestra consola.

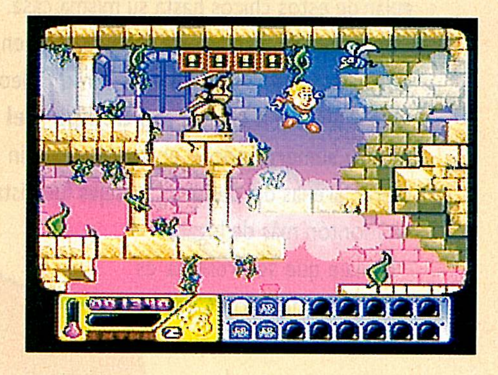
Un clásico toque de magia para la Super



Cajas sorpresa. *Golpeando las cajas que llevan un signo de exclamación, Hewlett obtendrá diversos ítems.*



Un mago muy peculiar. *Magic Boy tendrá un aspecto juvenil y desenfadado que trasladará al resto del cartucho.*



Escenarios barrocos. *Los decorados del juego no serán muy variados, pero contribuirán a crear un ambiente mágico.*

Comienzan a ser numerosos los cartuchos que nos narran la **historia de todo tipo de brujos, hechizeros y alquimistas** que se meten en problemas por no saber utilizar bien sus artes. Es obvio que el gremio de los magos anda con problemas últimamente y mucho nos tememos que el argumento de este cartucho no va a solucionarlos en absoluto. De hecho, **Magic Boy**, que así se llamará lo último de JVC que estará entre nosotros, seguirá a pies juntillas esa endiablada tendencia. Y es que resulta que **Hewlett, el aprendiz protagonista** de este cartucho, se ha hecho un lío al mezclar los ingredientes de una secreta fórmula y ha organizado un buen pitoste: su maestro se ha convertido en elefante, y el resto de animales en monstruos que ahora tendrá que ir "capturando" a lo largo de **96 niveles** de juego.

Cuatro mundos diferentes (Mundo de Arena, Mundo Acuático, Plastilandia y la Zona del Futuro), numerosos niveles ocultos, varias fases de bonus y multitud de ítems que hay que recoger serán otros aspectos a tener en cuenta en un cartucho que pretenderá ganarse al público ofreciendo **simpatía, buenos gráficos** y un tono desenfadado y muy musical. El mes que viene os contaremos más cosas, muchas más.

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM



THE LOST VIKINGS

LOS VIKINGOS DE NINTENDO DESAFÍAN A TU INTELIGENCIA

Como ya comentábamos el mes pasado en una extensa preview que valió el título de portada, la última bomba de la compañía Interplay -todos los derechos son de Nintendo, que conste- tiene como **protagonistas a tres curiosos personajes: Erik el Rápido, Baleog el Fiero y Olaf el Robusto**. ¿Que todavía no les conocéis? Pues sus nombres deberían resultaros ya familiares, porque este trío de vikingos protagoniza una de las **historias más rocambolescas** que se pueden admirar en los 16 bits de Nintendo. Mirad, resulta que estos tres amigotes han tenido el dudoso privilegio de ser elegidos por **Tomator, el guardián del zoológico intergaláctico**, para engrosar la lista de huéspedes de su parque. Los que conocen un poco a Tomator aseguran que no para hasta conseguir lo que desea, así que no os debe resultar extraño que se presente con su nave espacial en pleno poblado y secuestre, con la noche por testigo, a nuestros tres asombrados vikingos.

Lo que espera a nuestros valientes amigos a partir de ese momento (y a vosotros, si es que decidís ayudarles) es una **aventura estratégica** en toda regla, en la que tendréis que guiar de estos chicos hasta su misma casa.

El cuento de marras está estructurado en **37 complicadas fases**. En ellas, Erik, Baleog y Olaf **viajarán a través del tiempo y el espacio**, sumergiéndose en territorios sin explorar, arenas del desierto, paisajes futuristas y un montón más de lugares.

El viaje que se presenta es bastante movido. Cada una de las fases de que consta es un verdadero compendio de **situaciones enigmáticas**, cabalísticas o como queráis llamarlas. Vamos, que cada nuevo obstáculo **os hará pensar** la mejor forma de **combinar las habilidades de los tres personajes** para superarlo. Y así, obstáculo tras obstáculo, hasta dar con la salida a





Olaf el Robusto

• Lo que puede hacer: *Bajo su mando queda la defensa del grupo. Su escudo protector le sirve para dar cobijo a los otros dos vikingos. Y cuando lo pone sobre su cabeza, Erik puede encaramarse sobre él para llegar a lugares elevados. Y planear.*

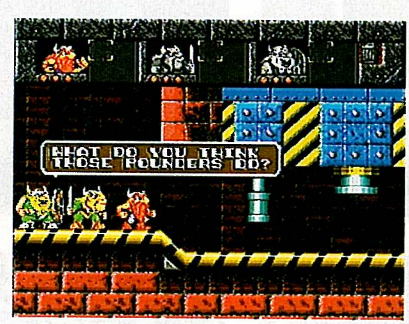
• Lo que no puede hacer: *Atacar. Y se definede a duras penas de losenemigos que saltan.*



Interacción. *Los vikingos aprovechan objetos del escenario para, por ejemplo, hincharse y así volar.*



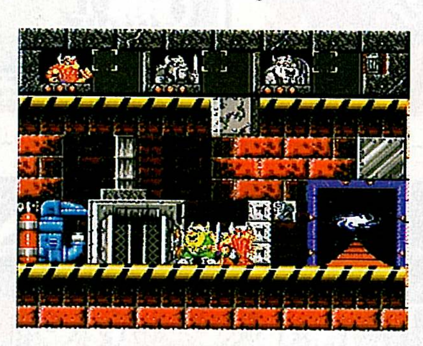
Cuatro objetos por barba. *Basta con seleccionar uno de ellos, para utilizarlo o dárselo a otro vikingo.*



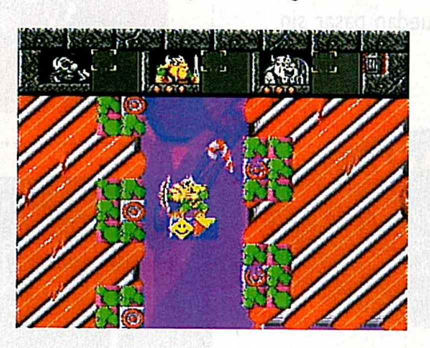
Actitud dialogante. *Los vikingos mantienen entre sí conversaciones la mar de graciosas.*



¡Echame una mano! *En este caso, Erik salta sobre el balancín para impulsar a Baleog hacia arriba.*



Final de viaje. *Un torbellino del tiempo marcará el paso a otra etapa cada cierto número de fases.*



Tiro al blanco. *Utilizada las flechas de Baleog para desactivar cualquier trampa que os asuste.*



Baleog el Fiero

• Lo que puede hacer: *Es el brazo armado del trío. Su arco y espada le permiten hacer frente a cualquier oponente. También puede accionar interruptores a distancia con sus flechas.*

• Lo que no puede hacer: *No domina a fondo la defensa, así que haría muy mal en alejarse de la vista de Olaf. Y cuidado con su ímpetu, puede salirle caro.*

ESTÁ EN ACCIÓN

• Todo un reto a la estrategia.
• Manejar a los tres personajes de forma independiente por todo el escenario.

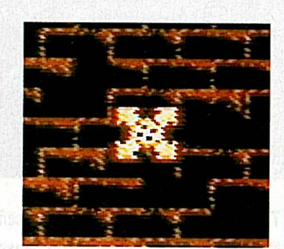
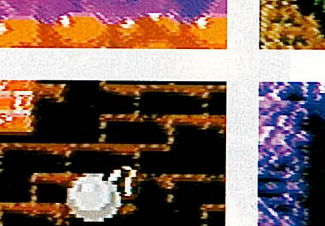
Erik el Rápido

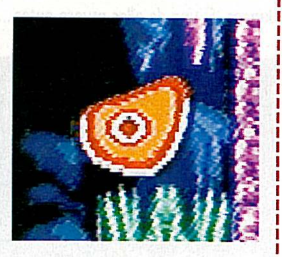
• Lo que puede hacer: *Es el más rápido y hábil de los tres vikingos. Puede dar grandes saltos - a velocidades de órdago- y utilizar su cabeza para romper algunos muros. Nada se le resiste a nuestro hombre.*

• Lo que no puede hacer: *En realidad pocas cosas. Por citar algo, vale que no puede defenderse de los ataques de los enemigos -como era de esperar-. Y que a veces, cuando alcanza la velocidad punta, le cuesta frenar a tiempo. Cuestión de tranquillo.*

Haciendo inventario





A medida que avances en esta aventura, tendrás que aprender a usar los distintos objetos con que te encuentres. Hay ***tres grupos de ítems****: el primero comprende cosillas como los filetes o el escudo, que* ***otorgan energía****. El segundo grupo está formado por las* ***armas*** *(bombas, flechas, etc.), mientras que el tercero lo integran aquellos objetos que permiten a nuestros hombres* ***interactuar con el escenario*** *(botones, llaves, interruptores,...). Cada vikingo puede llevar* ***cuatro objetos*** *como máximo, pero su generosidad hace que se los puedan intercambiar.*

(continúa)

THE LOST VIKINGS

cada nivel, una puerta que inevitablemente deben alcanzar los tres protagonistas (no importa quien llegue antes ni lo que espere, pero que sepáis que la muerte de uno de ellos supone tener que empezar de nuevo).

Lost Vikings es una **interesante mezcla de inteligencia, ingenio y trabajo en equipo**. Interplay ha planteado el cartucho para que la única forma de salir con buen pie de la aventura sea colaborando. De hecho los personajes, como habréis visto, compensan sus virtudes y defectos. Para que unos no puedan pasar sin los otros.





Tienen que llegar todos. *"Exit" señala el fin de una fase, pero no olvidéis que a la salida tienen que llegar los tres vikingos. Si uno de ellos muere antes... a volver a empezar.*



Viaje alucinante. *Durante el juego, visitaréis lugares tan dispares como Egipto, la prehistoria o una nave espacial.*

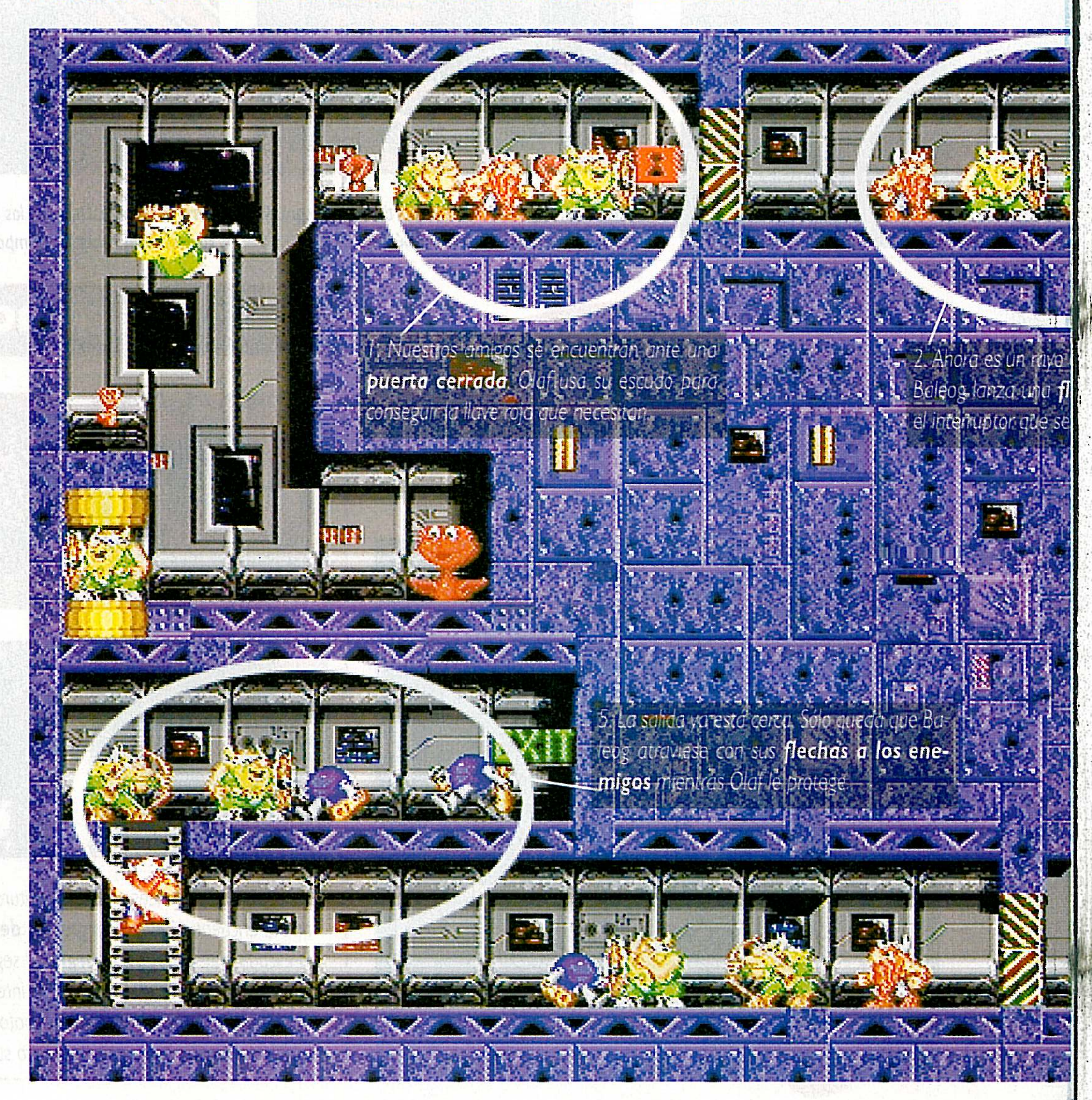
A la caza del vikingo

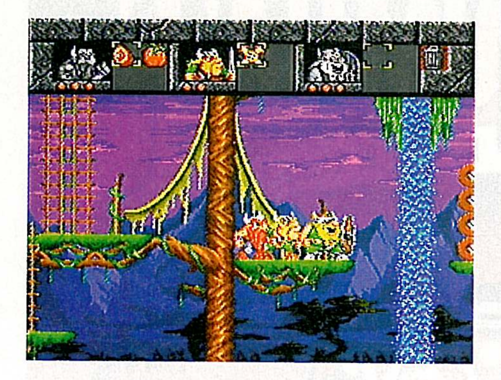
Aunque muchos de los problemas que se les plantean a Erik, Olaf y Baleog son "puramente inteligentes", la verdad es que nuestros amigos no se van a librar tan fácilmente de los ataques enemigos. Por eso te conviene saber algunas cosillas que ahora mismo te contamos: ***Baleog es el único de los tres personajes cque puede atacar.*** *Pero atacar con un orden, porque pese a lo contundente de su espada y flechas, el vikingo* ***deberá ser inteligente***. *Más o menos como sigue de inteligente: cada vez que vayas a atacar,* ***colócate tras el escudo de Olaf***. *Podrás lanzar todas las flechas del mundo sin que nadie pueda alcanzarte.*



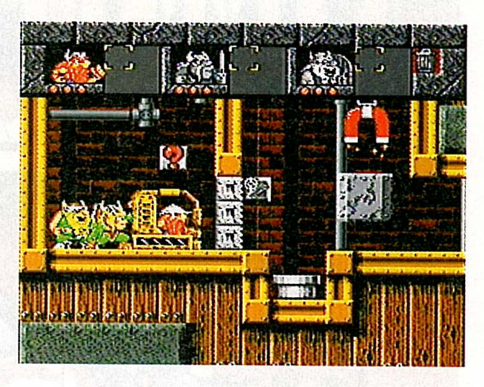




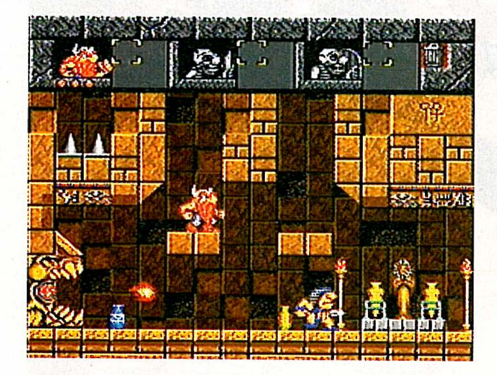


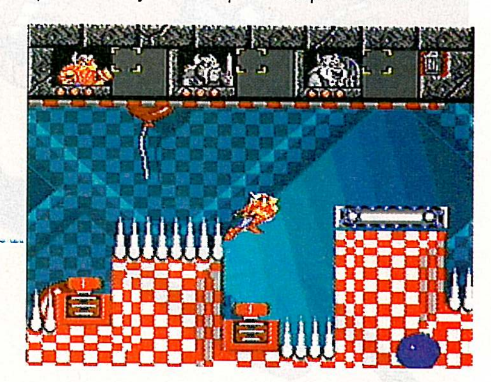


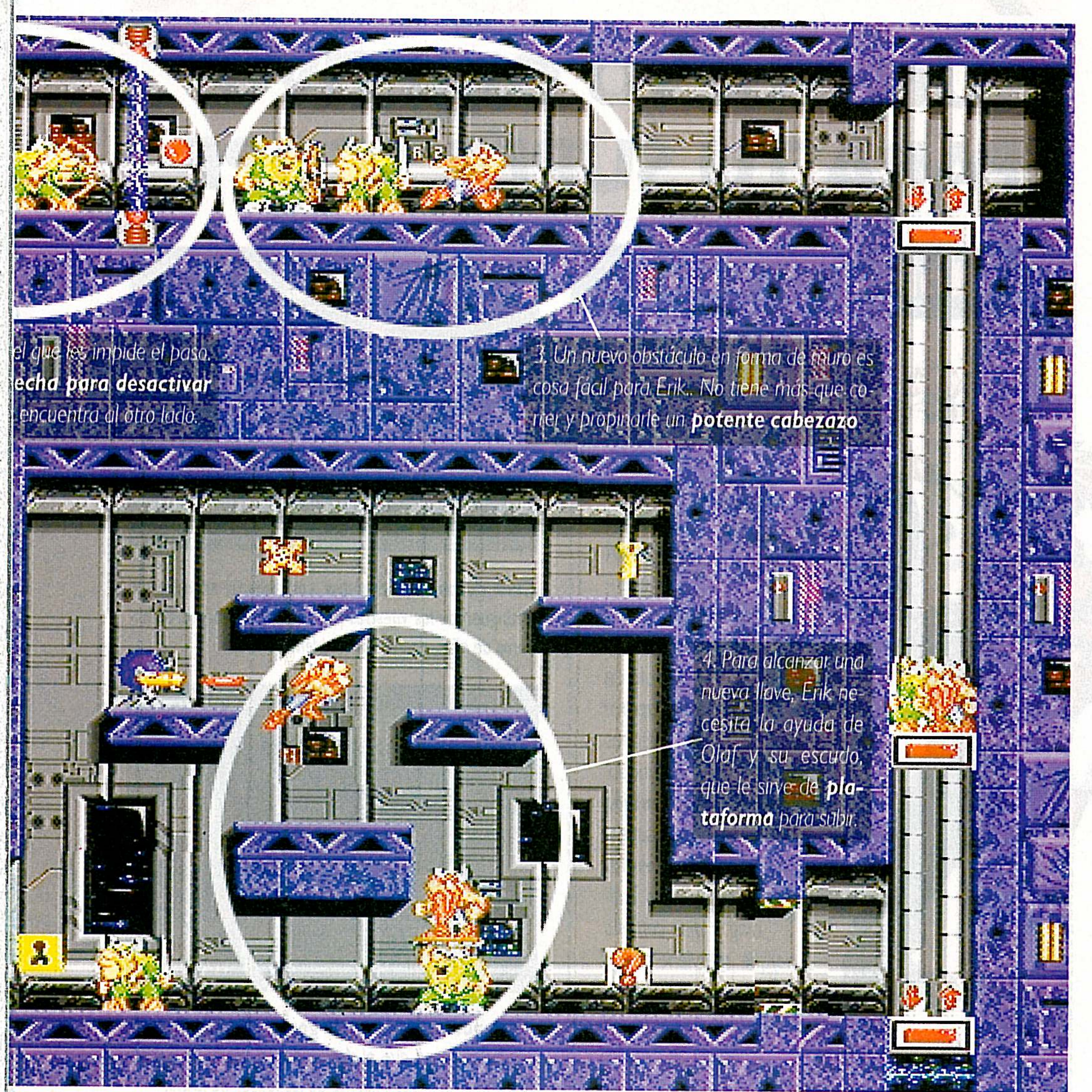
Mecánica Lemmings. *El antecedente más claro de este cartucho está en el popular juego de Psygnosis, Lemmings. La mecánica es la misma: hay que colaborar para ganar.*

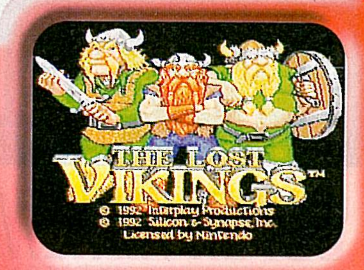


La máquina del imán. *La imaginación está siempre presente en el juego. La mejor prueba es esta máquina con la que Erik maneja un imán que les "limpia" el camino.*









NINTENDO
Silicon & Synapse

Megas: **8** Vidas: **3**
Continuaciones: **Passwords**
Niveles de Dificultad: **0**

• Tipo de Juego:
The Lost Vikings es básicamente un juego de estrategia, que además incluye plataformas y muchos toques de arcade y aventura.

• Desarrollo:
Se busca el trabajo en equipo, así que deberéis manejar a los tres vikingos y aprovechar -y compensar- al máximo sus cualidades.

• Tecnología:
El punto fuerte de este cartucho es que se puede jugar con tres personajes distintos que se mueven con total autonomía a lo largo del mapeado.

• Duración:
El regreso a casa de los vikingos dura varios meses. Sin embargo, Lost Vikings no es un juego imposible de terminar. Todo depende de vuestra inteligencia.

GRAFICOS 84
No son espectaculares, pero tampoco desentonan. Muy imaginativos, eso sí.

SONIDO 88
En la línea de otros cartuchos de Interplay. Marcha a tope en el mundo vikingo.

MOVIMIENTO 92
Maravilloso. Tres personajes con movimientos distintos e independientes.

JUGABILIDAD 87
Pese a los atascos típicos de los juegos de estrategia, los vikingos son de lo más adictivo y jugable que hemos visto.

ENTRETENIMIENTO 89
La idea del trío de personajes otorga gran variedad al juego. Y aquello de que colaboren lo hace aún más divertido.

Opinión
La originalidad es el punto fuerte del cartucho de Nintendo. La idea de separar-dividir las cualidades de cualquier héroe (ataque, defensa y agilidad) en tres personajes distintos nos parece simplemente genial. Si además aplicamos esa idea a la estrategia, uno de los géneros más adictivos que existen, nos encontramos ante un cartucho que no tiene desperdicio alguno se mire por donde se mire.

Recomendación
Para pensadores de pro. Y amantes-pudientes de resolver mil incógnitas.



SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

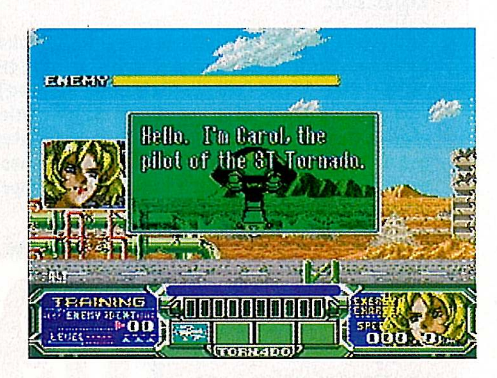


UN NUEVO OBJETIVO PARA TU SUPER SCOPE

Existen nombres que casi definen por sí sólos el argumento de un juego. Títulos como **Metal Combat** nos ahorran mucho trabajo a la hora de explicar "lo que viene después", porque no hace falta haber pasado por Oxford para sospechar de qué puede ir la cosa, ¿verdad? Por si acaso: de **robots que luchan entre sí** hasta que uno de ellos "casca". Lo que hay debajo, una extraña y mortífera competición entre robots-guerreros y el deseo de venganza del joven protagonista, no es sino el barniz que da brillo a esta sorprendente aventura ambientada en el siglo XXI.

Antes de seguir, y para evitar malentendidos provocados por aquello de la lucha, hay que dejar claro que **Metal Combat** es un **juego de Scope**. Nada de llaves, golpes especiales ni cosas de esas. Aquí lo que hay que hacer es **afinar bien la puntería y acabar con los robots enemigos a base de disparos**. Ahora bien, si queréis comparar con el estilo de los juegos de lucha, estáis en vuestro derecho. Al fin y al cabo la cosa va de **enfrentarse sucesivamente a diferentes robots**, y de agotar su barra de energía antes de que la vuestra llegue a cero. Si lo conseguís, pasaréis a enfrentaros con el siguiente enemigo.

Hemos preferido dejar la gran sorpresa para el final. El **Modo de Combate**, uno de los cuatro que tiene **Metal Combat**, permite la **participación de dos jugadores simultáneos**: **uno dispara con el Scope y el otro maneja al robot que aparece en pantalla**. Una sabrosa novedad que distingue a este juego, y que le da un toque participativo bastante jugoso. Ya lo sabéis. A dobles. A pares.



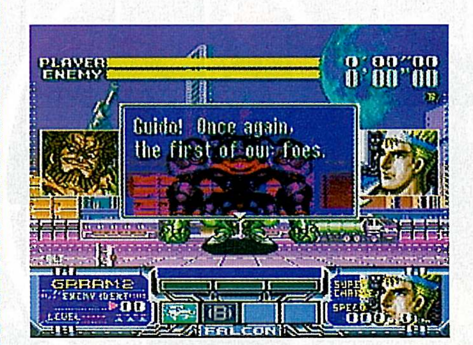
¡Hay que entrenarse! *Carol será la encargada de enseñaros a atacar, esquivar, recargar energía en el "training".*

Ídolos del Aire

Ahí tenéis a dos de los tres pilotos que protagonizan Metal Combat. El chico se llama ***Michael Anderson*** *y es el encargado de llevar el falcon, uno de los robots con los que podréis jugar. Una chavala de nombre* ***Carol Eugene*** *(no aparece en la imagen), rige los destinos del otro robot, el tornado. Por su parte,* ***Rola, la "mujer de rojo"****, es la misteriosa instructora del campo de entrenamiento en el Modo Training. Y ojito con ella porque interviene decisivamente en los momentos más delicados del Modo de Batalla.*



Cuidado con ese disparo. *Los disparos enemigos se distinguen de los vuestros por el color. Si queréis defenderos de ellos, acertadles en pleno centro.*



Hablando se entiende la gente. *Los diálogos entre combates hacen que el desarrollo del Modo de Batalla sea similar al Modo Historia de los juegos de lucha.*

¿Cuántos modos de juego? ¡Hasta 4!



Metal Combat tiene 4 modos de Juego. El de **Entrenamiento** permite practicar puntería y defensa, además de experimentar con los tipos de disparo. El de **contrarreloj** deja que dos jugadores libren una dura batalla para ver quién derrota más enemigos en menos tiempo. El de **combate** también introduce a dos jugadores sólo que de forma simultánea: uno maneja al robot y el otro el Scope. Y el **modo batalla** es similiar al modo Historia de los cartuchos de lucha: vences a todos los robots y jefe final al canto.

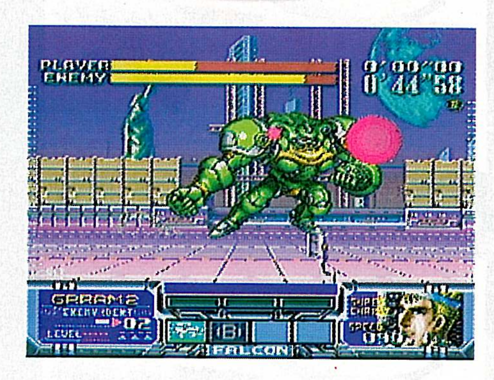






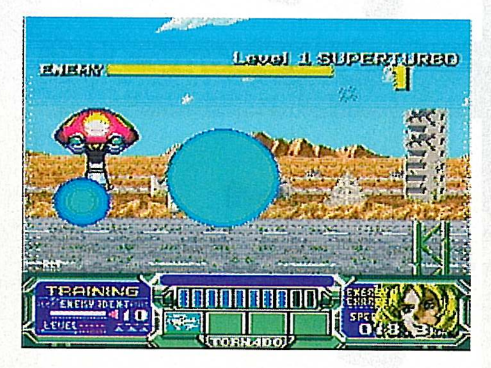


Lucha de barras. En muchos casos, la barra de energía de los enemigos sólo baja cuando acertamos en determinados puntos débiles de su estructura. ¿Podréis descubrirlos?



Un arma para cada situación. Los paneles de la parte inferior de la pantalla informan sobre las armas: cada una tiene una función, y podéis intercambiarlas durante el juego.





Antecedentes. Metal Combat continúa la saga iniciada por Battleclash, Yoshie's Safari o el cartucho Super Scope 6.



Objetivo: la Luna. Estas son las cinco primeras fases del Modo de Batalla. Luego vienen otras seis hasta llegar al final.



NINTENDO
Nintendo

Megas: **16** Vidas: **1**
Continuaciones: **Infinitas**
Niveles de Dificultad: **4**

• Tipo de Juego:
El Scope es sinónimo de disparos, puntería y habilidad. Metal Combat cumple a la perfección esas premisas y las lleva al máximo extremo.

• Desarrollo:
Aunque el objetivo sea distinto en los 4 modos de juego, la acción no varía en absoluto: lo suyo es acabar con el robot que aparece en pantalla.

• Tecnología:
¿En que se notan los 16 megas de Metal Combat? En los distintos tipos de juego y en la cantidad de enemigos a los que tenemos que enfrentarnos.

• Duración:
Es el punto flaco de Metal Combat. A poco que seas algo habilidoso acabarás el Modo de Batalla, en teoría lo más fuerte, demasiado pronto.

GRAFICOS — **86**
Estupendo diseño de los robots, muchos escenarios y buenas animaciones.

SONIDO — **83**
Predominan los efectos. Hay digitalizaciones de voz real, pero son muy modestas.

MOVIMIENTO — **87**
La velocidad de juego y las transformaciones de los enemigos rebosan dinamismo.

JUGABILIDAD — **70**
Buena por un lado y regular por el otro. Buena por los 2 jugadores simultáneos y regular por lo "corto" del modo batalla.

ENTRETENIMIENTO — **77**
Metal Combat tiene tres modos de juego bastante divertidos y uno, otra vez el de batalla, que divierte pero no dura.

Opinión
Esta es la historia de un cartucho de aspecto excelente que nos sorprendió por su calidad gráfica, opciones de juego y sorpresas que escondía el argumento del Modo Batalla, el más importante de los cuatro de que constaba. Y esta también es la historia de un señor que se puso a jugar con Metal Combat y se lo pasó divinamente jugando a dobles. Pero se terminó en un abrir y cerrar de ojos el modo batalla.

Recomendación
Una perogrullada: si no tenéis el Scope, olvidaos de este juego. ¿Vale?





concurso Metal Combat Super Scope

Si piensas que tienes "buen ojo", te retamos a que descubras cuál es el Super Scope auténtico. Y si además te crees "muy listo", contéstanos -si puedes- a las preguntas que te planteamos. Si superas ambos retos, es decir, si nos demuestras que además de hábil eres inteligente, estarás entonces capacitado para poseer uno de los 50 Super Scope y de los 10 cartuchos Metal Combat que sorteamos.



SuperScope 1



SuperScope 2



SuperScope 3



SuperScope 4



SuperScope 5



SuperScope 6

Bases

1. -Podrán participar en el sorteo, todos los lectores de la revista NINTENDO ACCIÓN, que envien el cupón (no valen fotocopias), con las respuestas correctas a la siguiente dirección:HOBBY PRESS,S.A. Revista NINTENDO ACCIÓN Apdo. 400 28100 Alcobendas (Madrid)
Indicando en una esquina del sobre: CONCURSO SUPER SCOPE
2. -Sólo podrán participar en el sorteo los sobres recibidos con fecha de matasellos de 2 de Mayo de1994 al 3 de Junio de 1.994.
3. -El sorteo se celebrará en Madrid, el día 9 de Junio de 1.994. y los ganadores se publicarán en el número de Julio la revista Nintendo Acción.
4.-De entre todas las cartas recibidas se extraerán diez cartas que serán ganadoras de un Nintendo Scope y un cartucho Metal Combat para Super Nintendo. Otras cuarenta cartas que serán premiadas con un Nintendo Scope.El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero.
5.-Caso de que el premio se extravíe en el correo al ser enviados a los ganadores, el propietario dispondrá de tres meses desde que se publique el listado de ganadores para notificar a la revista el extravío.
6. -El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.
7 -Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores de dicho sorteo.

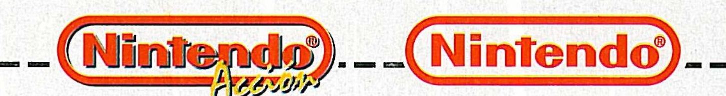
Preguntas «Metal Combat»

1) ¿Cuántos participantes pueden jugar a la vez?
A. Dos, uno con el Scope y otro con el robot.
B. Uno, que maneja el Scope
C. Tres, uno con el Scope y los otros dos con los Pads de S. Nintendo

2) ¿Cuántos niveles de dificultad tiene el juego?
A. Tres
B. Diez
C. Cuatro

3) ¿Con cuál de estos tres títulos puedes usar el Scope?
A. Yoshi´s Safari
B. Top Gear
C. Super Mario Kart

4) ¿Cuántos megas tiene el cartucho «Metal Combat»?
A. 8
B. 16
C. 14



Cupón Concurso
SUPER SCOPE-METAL COMBAT

Nombre ....

Apellidos ....

Dirección ....

Localidad ....

Provincia ....

Código Postal ....Teléfono.....................

El verdadero Scope es: ....

Las respuestas correctas son:

1) ....

2) ....

3) ....

4) ....

SUPER STARS

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

UN INTENTO DEFINITIVO DE LUCHAR EN EL AIRE



TURN AND BURN NO-FLY ZONE

¿Hemos oído la palabra simulación? ¡Que no se nos asuste nadie! **Turn & Burn no será un simulador... puro**, sino un arcade con muchos, muchos conceptos de simulación. ¿Que porqué empezamos así la review de este juego? Bien, porque parece que cuando se habla de simuladores da la sensación de que nos vamos a meter en un farragoso campo de batalla en el que controles, mandos y horizontes aéreos se rifarán el honesto premio de marearnos. Olvidad eso antes de leer este breve artículo. **Turn & Burn** combina lo más **interesante de un simulador** (la campaña en vuelo, los aterrizajes y algún radar que otro) con el **jugo del arcade** (los disparos y el afán de materializar objetivos). Y lo hace a las mil maravillas.

Pero vamos a por lo primero: poneros en situación. Somos unos **pilotos de órdago** que tras mil experiencias en Top Gun y algo de Águilas de Acero, pasamos a formar parte de una fuerza áera aliada con misión **"limpie la zona de enemigos"**. Aunque aún no hemos sido probados en el noble arte del simulador -siempre hemos visto el avión desde fuera o sólo el lateral, y además en pequeñito-, se ha confiado en nosotros para tomar los controles del pad de la super y llevar a buen puerto cada ▶

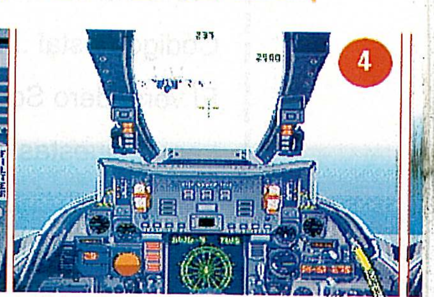


***Sistema de passwords.** Pasar una misión no es nada fácil, así que no os vendrá mal este sistema para salvar partidas.*


1


2


3


4

Controla los controles

¿Pero esto no era un simulador? Pues en algo tendría que notarse. Vean sino estos estupendos paneles de control (aparecen en el centro del cuadro de mandos) cuya función pasamos a explicaros.

1- Avisa de que estáis **a punto de ser presa de un misil**. Fija la trayectoria y os "obliga" a acelerar y dar unas cuantas vueltas de campana.

2- Se llama **Detail Data Display**. Muestra la **altitud y posición horizontal** del enemigo frente a la cabina del F-14. Es accesible con Abajo+ botón Y.

3- Su denominación técnica es AWG-15 Load Display, pero para entendernos refleja el **estado y número de armas que nos quedan**.

4- Aparece sólo a la hora de despegar. Y **señala potencia del motor, fuel,** altitud y situación enemiga.

5- Así **explotan los enemigos** cuando impacta un misil en su coraza. Simplemente espectacular.

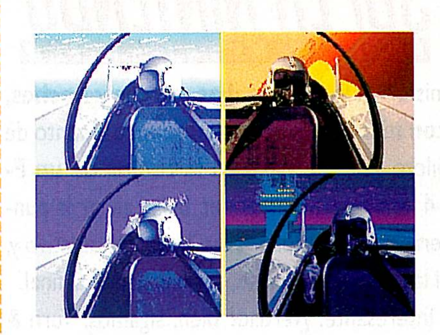
6- Otro con nombre raro: Track While Search Mode. Se trata de un **scanner** que sitúa nuestro avión con relación a los objetivos enemigos. Muy útil para **esquivar los migs** que se colocan a la espalda.

7- Bueno, pues con ustedes Pulse Doppler Search, un precioso radar que **enlaza con el objetivo** pero no permite averiguar **quién narices nos está lanzando esos misiles por la espalda**.

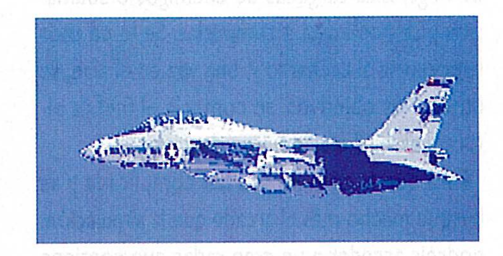
8- **Estadísticas en vuelo**. Combustible, viento...



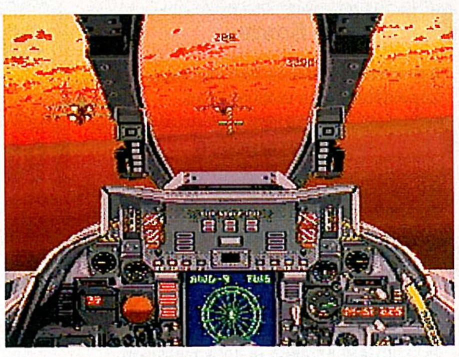
Vistas laterales



Los **botones L y R** proporcionan unas panorámicas inmejorables de las alas del F-14. Más allá de una visión estática, estas vistas "cazan" a los aviones a nuestra espalda y recogen la estela de los misiles que lanzamos.



¿F-14 Tomcat? **Pues sí señor, ante ustedes el avión oficial de la marina U.S., bautizado así en honor al gato Tom.**



Caza nocturna. **Hasta tres peligrosos objetivos pueden frenar el avance del F-14. Lo mejor, misil y ración de disparos.**



Así se juega en dos lecciones

Ahí van **algunos consejos** para aprender a volar:

1- **Despegue**. Pad hacia arriba y botón B. Acelera lo suficiente y el avión saldrá volando. Alcanza el 210% de la potencia del motor.

2- **Un vistazo hacia atrás**. Una buena y peliculera toma que deja al piloto como dueño de la acción y sugiere que, por fin, se está volando.

3- **Localización del objetivo**. El botón Select permite acceder a un radar que descubre los movimientos de ambos bandos. Ahí estamos nosotros, los migs, la base, los submarinos y el conflicto entero.

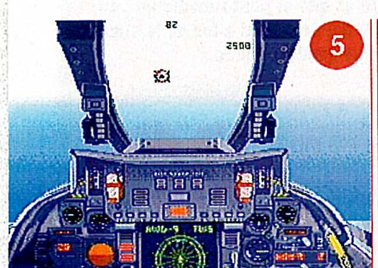
4- **Visualización**. El escurridizo avión está frente a vosotros. Ojo a la velocidad y procurad que el mig no salga del ángulo de enfoque y que, por supuesto, no se os pegue a la cola. Haced un giro total en ese caso.

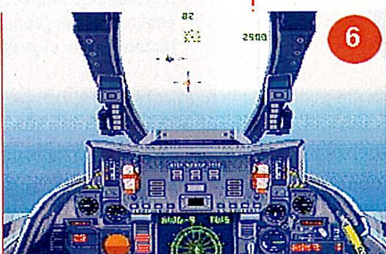
5- **A por el arma**. Existen cuatro tipos de armamento a vuestra disposición: 3 misiles y una ametralladora.

6- **Sin piedad**. Haced uso del gatillo en el momento preciso. Si vais de misiles, la búsqueda es automática y el avión avisa en cada caso. Si vais de ametralladora, no perdáis de vista el objetivo y descansad el dedo.

7- **La hora de la verdad**. Una vez que los migs sean historia, vuestros pasos deberán dirigirse hacia el gran objetivo. Id al mapa y localizad el punto clave. Señaladlo y volved a la pantalla. Frente a vosotros, un avión espía, una plataforma petrolífera o una isla con rehenes y todo. Es el momento de atacar.

8- **De vuelta a casa**. Finalizada la misión -con todo el éxito del mundo-, un mensaje os invitará a regresar al portaviones. Vale con que accedáis al mapa, localicéis la base y os dirigáis hacia ella a toda velocidad. Una gran nube indicará que habéis traspasado el umbral. Y luego, con seguir las instrucciones en pantalla tendréis más que suficiente. ¡Vais muy deprisa!









(continúa)▶

SUPER STARS

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

misión. A lo largo de **días, tardes y noches, con niebla o mucho sol**, nuestro instinto de piloto se **encerrará en la cabina de un F-14** Tomcat para ascender, bajar, afinar la puntería, controlar los misiles, buscar el objetivo y, si la suerte nos sonríe, ser felicitados al final.

Interesante, ¿verdad? Bien, sigamos. Turn & Burn **no es complicado** de manejar. A pesar de que utiliza casi todos los botones del pad, rentabiliza muy bien la capacidad de control. El mecanismo es sencillo. Se nos dan unas órdenes que se traducen más tarde en número de Migs, islas cargadas de enemigos o submarios y se nos invita a cumplirlas. Se le da toda la potencia al cacharro y, una vez en el aire, se buscan los objetivos, se controla el fuel, la altura y el misil elegido, y se destroza.

Para que la cosa no sea tan complicada y se busque mucho más el arcade que la simulación, podréis acceder a un gran radar que contiene todas las posiciones de los elementos en batalla. El mínimo de preocupaciones posible, ya veis. Además, si el tema os parece demasiado fuerte, Turn & Burn os da la **opción de jugar con un copiloto**. Ambos a la vez y sin necesidad de elegir nada en ningún sitio.

NO ESTÁ EN ACCIÓN

• Los Migs siempre son los malos. Por cierto, ¿dónde están los submarinos?, ¿porqué no salen en pantalla?



Apunta y dispara. *Uno de los misiles de corto alcance ha sido lanzado. Tenéis un 100% de posibilidades de acierto.*

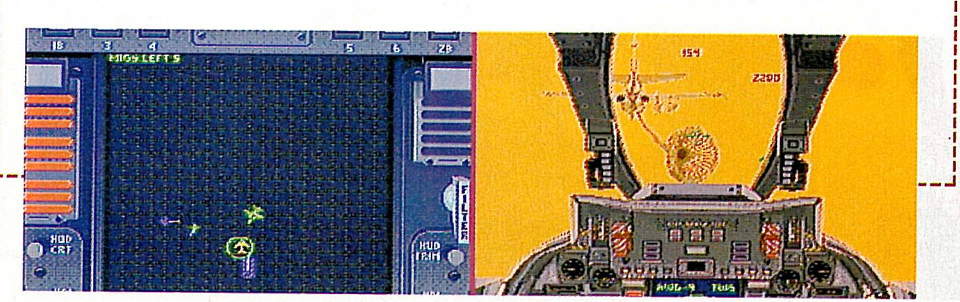
La hora de la verdad

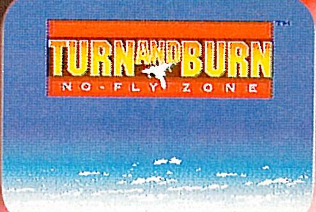
*Si vais de **súper pilotos** y creéis estar a la altura de las circunstancias, entonces estáis preparados para afrontar las misiones definitivas. ¿Que cómo se llega a eso? Fácil. Se mete uno en la misión, elimina los migs y entonces se planta cara a los objetivos importantes: **una plataforma petrolífera, un avión espía**... La cosa no es nada fácil: hay que volar raso mientras se dispara sin cesar. Y si os pasáis del objetivo, marcha atrás y afinad la puntería.*



Combustibles a domicilio

*Cada vez que el **depósito del F-14 flojee** y volemos en fases complicadas, un **avión-gasolinera** permitirá que recarguemos **fuel en el aire**. La maniobra pasa por ir al gran radar y señalar **con el botón X** la posición del avión depósito. Vuelven entonces a la gran pantalla y enfilan su punto de mira, a una velocidad moderada, sobre el avión nodriza. Lo demás, por vuestra cuenta.*





ABSOLUTE
Absolute

Megas: **16** Vidas: **3**
Continuaciones: **Passwords**
Niveles de Dificultad: **3**

• Tipo de Juego:
Un arcade con sugerentes bases de simulacion. El objetivo pasa por abatir enemigos, pero entre tanto podréis gozar de una experiencia en vuelo demoledora.

• Desarrollo:
Simple, sólo hay que cumplir misiones. Hasta 14 en el nivel fácil y muchas más en el difícil. Las misiones consisten en despegar, volar, y destruir objetivos.

• Tecnología:
La suficiente para lograr una sensación de vuelo perfecta y unos scrolles imponentes: mucho más que suaves. Los migs parecen digitalizados.

• Duración:
Las primeras misiones os engancharán por la novedad. Y cuando os canséis de destruir tanto avión, ahí estarán los objetivos finales para animaros de nuevo.

GRAFICOS 84
Ambientación y gráficos muy buenos. Un matiz: los migs son todos iguales.

SONIDO 89
Los efectos sonoros son realistas y están impecablemente conseguidos.

MOVIMIENTO 92
No encontraréis un juego más suave de movimientos y de un scroll tan perfecto.

JUGABILIDAD 89
En principio es muy alta. Luego parece que decae un poco, aunque si echáis mano del copiloto armado la cosa mejorará.

ENTRETENIMIENTO 85
Muy divertido y original al principio. Después se repiten un poco los mismos esquemas y se echa de menos algo de variedad.

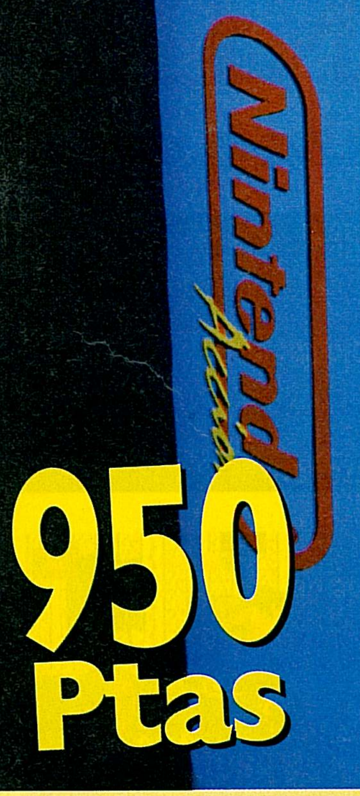
Opinión
La base que se ha buscado Absolute para desarrollar "nuevos cartuchos" es fantástica. Simuladores que son arcade y animan a jugar y a controlar al mismo tiempo convencen por si solos al personal. Y mucho más si la técnica elegida es perfecta.
El riesgo que se corre es que el punto medio no convenza ni a los grandes del arcade ni a los de la simulación. O que el juego se quede anclado.

Recomendación
Para puristas del aire y amantes de la técnica exquisita. Para elitistas.



PARA QUE LA ACCIÓN NO TE DESBORDE

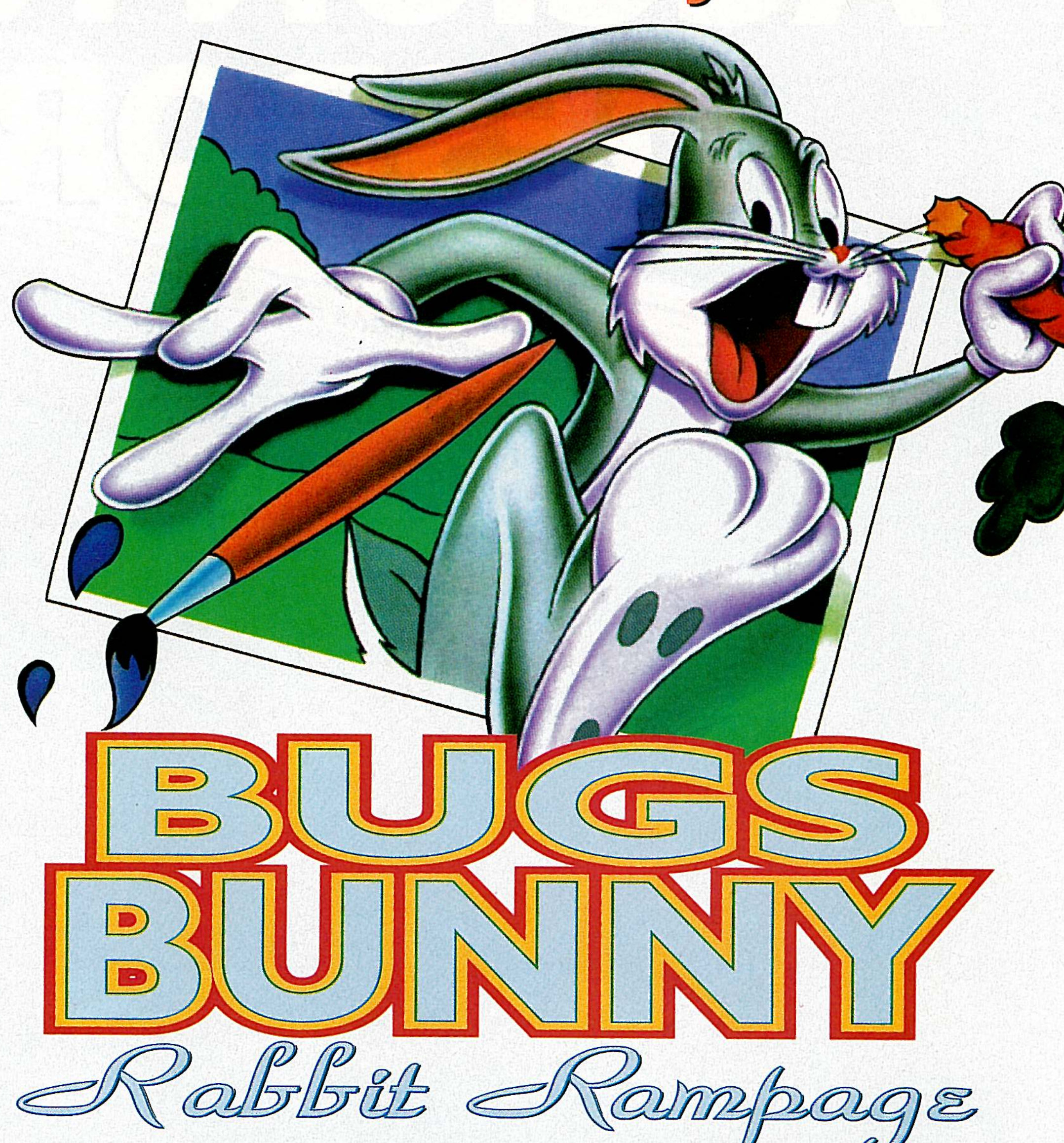
Si eres un auténtico fanático de Nintendo y la acción te desborda, consigue estas tapas de NINTENDO ACCIÓN y podrás mantener bajo control tu revista favorita. ¡Porque ahora la acción SÍ tiene límites!



950 Ptas

Pide tus tapas llamando al teléfono (91) 654 84 19 de 9 h. a 14,30 h. y de 16 h. a 18,30 h. o enviando el cupón que aparece en la solapa de la revista.

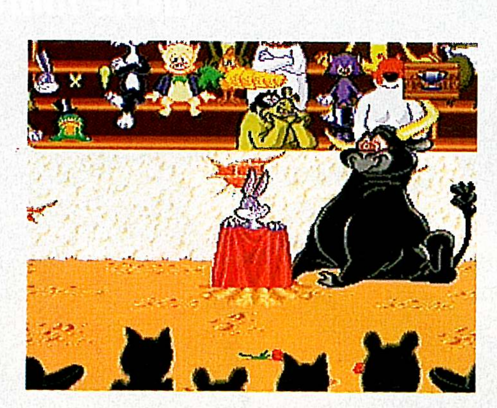
¡ZANAHORIAS, CÓMO ODIO A MI DIBUJANTE!



BUGS BUNNY Rabbit Rampage

Que a los personajes de dibujos animados les sucedan todo tipo de trastadas no es noticia. Y menos si es a Bugs Bunny, porque el conejo de la suerte nos tiene acostumbrados a eso desde hace muchos años. Lo que ya no es tan normal es que el personaje en cuestión **acabe hasta el gorro de su dibujante** y decida que ya está bien de aguantar sus caprichos capítulo tras capítulo. Estaréis de acuerdo con nosotros en que una situación así merece pasar a la historia en forma de cartucho, ¿verdad? Pues como vuestros deseos son órdenes, **Sunsoft** nos regala **Bugs Bunny Rabbit Rampage**, o lo que es lo mismo, la lucha de nuestro "devorazanahorias" favorito contra un misterioso dibujante que pasa sus ratos libres metiéndole en las situaciones más disparatadas que se le ocurren.

La odisea de Bugs consta de **diez fases, independientes entre sí**, que trasladan a nuestro protagonista a otros tantos capítulos de cualquier episodio Warner. Tal es la calidad gráfica del asunto, no lo dudéis. Bajo el **ingrediente plataformero** y un sentido del humor envidiable (la recua de productos **marca ACME** de la que hace gala el "bicho" es superior), el conejo de la suerte deberá plantar cara a un buen número de viejos conocidos (de la calaña de **Yosemite Sam, Elmer Gruñón, el Gato Silvestre o el Coyote**) para salir airoso de cada trance. Porque ni hay que rescatar princesas, ni siquiera buscar un tesoro de zanahorias, lo único que hay que hacer es jugar, divertirse y pausar el juego cada cinco segundos para decir: pero qué bonito.



La familia Warner. *Tazmania, Duffy Duck y el venidero Speedy Gonzalez son otros títulos con sabor a Looney Tunes.*

Objetos de deseo

Bugs Bunny se las sabe todas. Con un poco de imaginación y varios objetos se las arregla de maravilla para no pasar problemas. Tomad nota: ***Tanques*** *que explotan en la cara de los robots,* ***dinamita con aspecto de pollo*** *para el Demonio de Tazmania,* ***dianas*** *sobre las que caen* ***pesadas cajas fuertes****. ¿Que cómo se activan? Seleccionando los items en cuestión y colocándolos junto al enemigo. Veréis qué cara pone.*











¡Que grandes son, madre! Los sprites de los personajes de Rabbit Rampage son de un tamaño soberbio. Y de una simpatía a prueba de toda clase de bromas.

Armas de conejo

Con enemigos tan originales no se puede andar uno con rodeos, de ahí que tanto la **patada** como el **pastelazo**, el **molinillo o el rebote** (ambos salen con una combinación de botones) le sean imprescindibles a un Bugs muy acostumbrado a comer zanahorias. Practícalos todos.






La flor y nata de la Warner



¡Anda, pero si estos enemigos están ya muy vistos! Sí, hombre, sí, **pero en la tele**. Tanto los que tienes en imagen como otros tantos que aparecen en el juego cada dos por tres son **viejos conocidos de la afición Warner: de sus mejores dibujos**. Y es que, ¿quién no conoce al **Pato Lucas, a Elmer el cazador, al Coyote o al Demonio de Tazmania**? Pues eso, que no te costará reconocer a este elenco de estrellas que, por una vez, ejercerá de malo: casi todos son enemigos finales.



Bugs estuvo aquí. Ese cartel señala el punto de retorno. Podéis ponerlo donde queráis, si es que lo lleváis encima.



Marca Acme. Objetos multiusos, versátiles, grandes y pequeños, todo cabe en el inventario de Bugs.



SUNSOFT
Viacom New Media

Megas: **12** Vidas: **10**
Continuaciones: **5**
Niveles de Dificultad: **0**

• Tipo de Juego:
Predominan las plataformas, si bien hay tres fases muy lineales que sólo consisten en derrotar al enemigo a base de golpes.

• Desarrollo:
Si queréis ayudar a Bugs Bunny tendréis que atravesar con éxito diez fases, una detrás de otra, sin nexo común entre ellas ni password que valga.

• Tecnología:
La mejor, la de la programación pura. Todo un despliegue de medios en el tamaño de los sprites que se acompaña de una prodigiosa animación.

• Duración:
Se os quedará pequeña la ropa, pasaréis de curso, quizá hasta os caséis, pero seguiréis intentando acabar este cartucho. Sin trampas, ¿eh?

GRAFICOS — **90**
Son dibujos animados. La única diferencia es que controlamos al protagonista.

SONIDO — **86**
Música y efectos están extraídos directamente de los episodios de la Warner.

MOVIMIENTO — **83**
En general están bien conseguidos, pero nos resultan algo lentos.

JUGABILIDAD — **78**
No es difícil manejar a Bugs, lo que pasa es que es tan grande y está perfectaemnte animado que muchas veces os perderéis.

ENTRETENIMIENTO — **76**
Bugs Bunny es muy entretenido... para ver. Si lo que queréis es jugar, la verdad es que vais a sufrir un pelín.

Opinión

Los gráficos son geniales, la música es increíble, el humor está a la orden del día... ¿qué es lo que le falta entonces a este cartucho para ser perfecto?A partes iguales: originalidad y jugabilidad. Pese al gancho de Bugs Bunny, su aventura no deja de ser una más dentro del trillado sector de las plataformas. Además, tanta brillantez técnica ha dejado el factor jugable en segundo plano y eso hace mucha pupa.

Recomendación

Para todas las edades. Pero no para todos los jugadores. Mejor si os gusta Bugs.



SUPER STARS

Nintendo
ENTERTAINMENT SYSTEM

MEGA MAN 4

Y ahora, con todos vosotros, un juego que hará las delicias de los mitómanos, un clásico del mundo de los videojuegos. ¿Que de qué hablamos? Ahí van unas pistas en forma de preguntas: ¿quién es el personaje que **más cartuchos tiene en las máquinas Nintendo?**, ¿qué héroe de color azulado ha luchado innumerables veces contra el Doctor Wily? Efectivamente, hablamos de Megaman, el mega-héroe que regresa a España con la **cuarta parte** de sus aventuras en formato **N.E.S.**

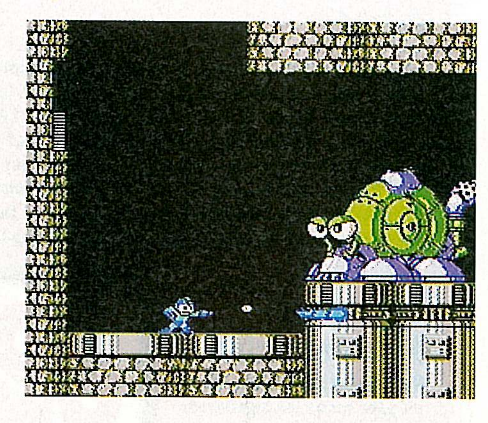
Después de haber dado caña al doctor de turno, Megaman pensaba que podría descansar sus circuitos en un garaje del Caribe. Sin embargo, cuando ya tenía todas sus tuercas a punto, se enteró de una nueva movida: un tal Doctor Cossack había **programado 8 robots para atacarle**. Como veis, la historia se repetía. Y no sólo en cuanto al argumento (similar al de anteriores aventuras), sino también en lo que a mecánica de juego se refiere.

Los planteamientos de Mega Man 4 no distan demasiado de lo visto en su larga carrera sobre cartucho. Para empezar, podéis **empezar a jugar en la fase que deseéis** (de las 8 que tiene); para seguir, impera la **mezcla de plataformas y arcade**, bañada en gráficos variados y de calidad; y para terminar, ni siquiera se ha perdido el **factor dificultad, siempre presente**, por cierto.

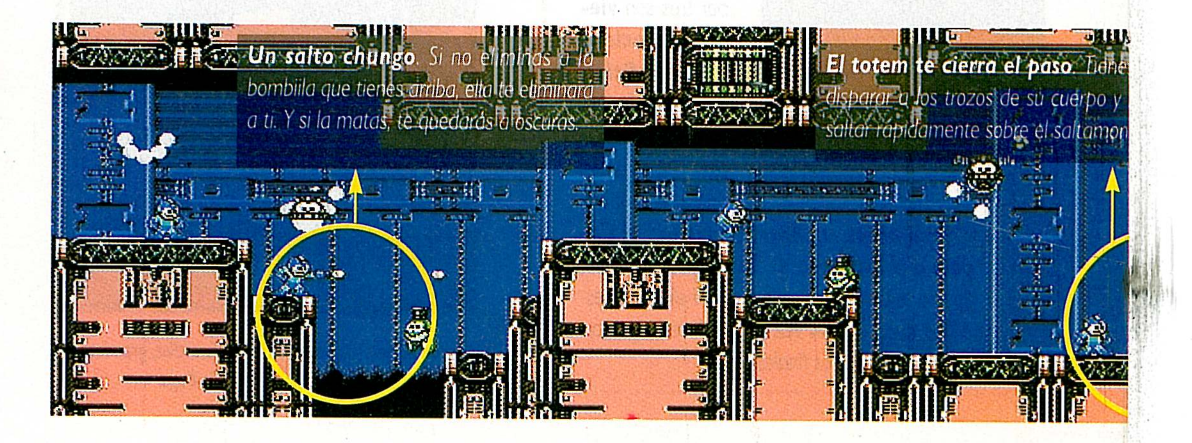
La guinda al mega pastel la pondrán un par de novedades: la presentación de **un nuevo poder llamado Mega Buster** y el cambio en el **enemigo final, ahora Dr. Cossack**.



EL MEGA-HÉROE GOLPEA DE NUEVO EN LA NES



¿Un enemigo final? *Para no faltar a las costumbres, el héroe azulado se enfrentará a un porrón de enemigos por fase.*

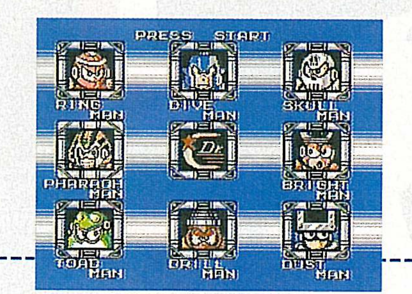


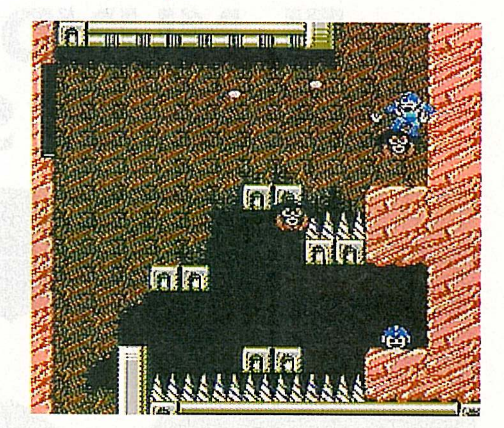
Un salto chungo. *Si no eliminas a la bombilla que tienes arriba, ella te eliminará a ti. Y si la matas, te quedarás a oscuras.*

El totem te cierra el paso. *Tiene disparar a los trozos de su cuerpo y saltar rápidamente sobre el saltamon*

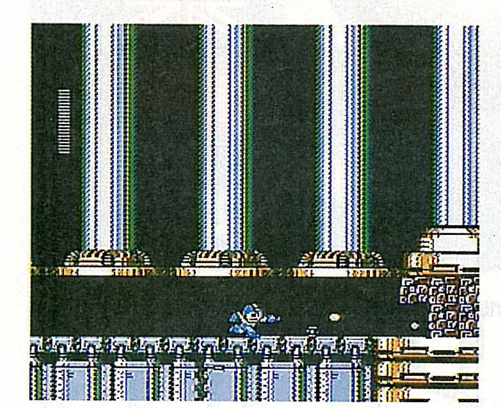
Fases = Enemigos

Las 8 fases de que consta el juego se corresponden con cada uno de los robots que tenéis en pantalla. Elegir uno es lo mismo que elegir **la fase en la que empezar a jugar**.



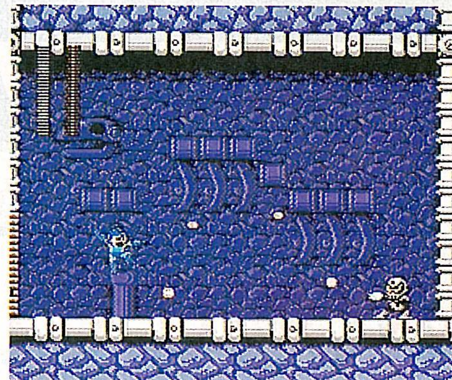


Difícil hasta la médula. *Mega Man es un juego tan complicado que incluso ir en busca de una vida extra puede suponer un descalabro absoluto: pinchos, murciélagos...*

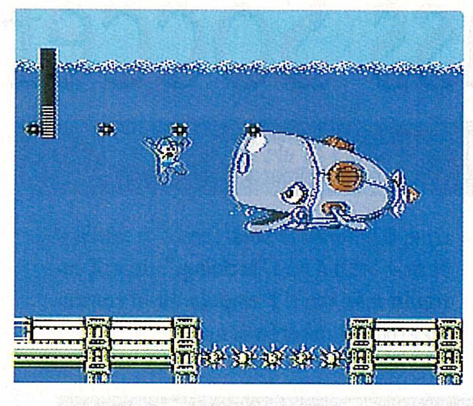


Un bañito. *Mega Man no lleva muy bien eso de nadar. Por eso salta tanto en cuando se moja un pelín.*



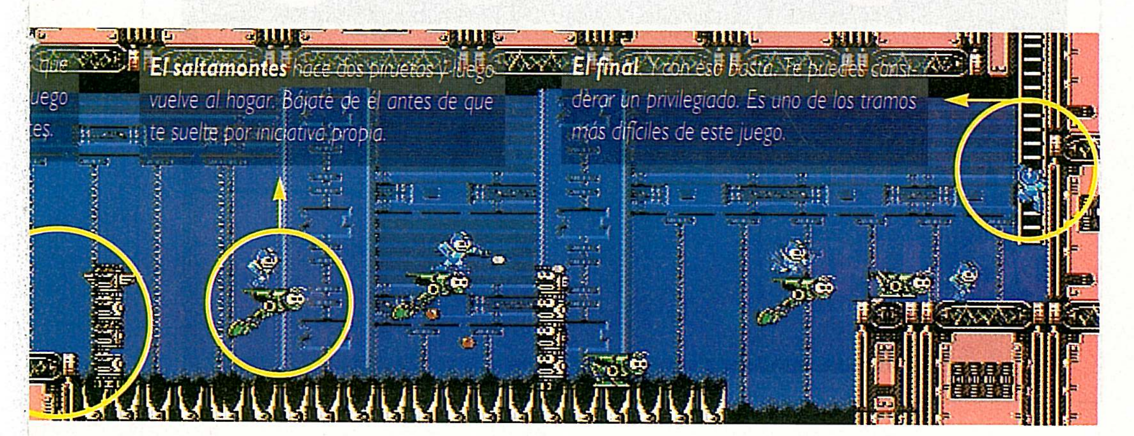


Las rutinas de siempre. *Capcom se sabe de carrerilla las rutinas programadoras de Mega Man. Ahí están los gráficos plataformeros de siempre y el toque de humor tan personal.*



Ojo a la ballena. *El enemigo intermedio de la fase del agua vuelve a repetirse al final. Como otros mucho rivales.*





El saltamontes *hace dos piruetas y luego vuelve al hogar. Bájate de él antes de que te suelte por iniciativa propia.*

El final. *Y con esto basta. Te puedes considerar un privilegiado. Es uno de los tramos más difíciles de este juego.*



CAPCOM
Capcom

Megas: **4** Vidas: **3**
Continuaciones: **Passwords**
Niveles de Dificultad: **0**

• Tipo de Juego:
La cuarta parte de Megaman sigue la línea de su predecesores: sus fases son una mezcla de plataformas (muchos saltos) y arcade (enemigos a tuttiplen).

• Desarrollo:
El cartucho de Capcom se compone de ocho fases que podréis elegir al principio, más un suculento enfrentamiento final contra el doctor.

• Tecnología:
Nada especialmente destacable. Lo que más nos gusta de Mega Man es que podemos elegir fase y jugar en el orden que más nos mole.

• Duración:
El cartucho dura todo el tiempo del mundo y unos días más. Al igual que su protagonista, aquí también se puede hablar de "mega-dificultad".

GRAFICOS — **82**
De un nivel alto aunque perjudicado por el scroll y los parpadeos de algunos sprites.

SONIDO — **87**
De primera. Muy buenas melodías y unos efectos sonoros excelentes.

MOVIMIENTO — **84**
Mega Man es muy manejable, pero está demasiado limitado.

JUGABILIDAD — **72**
Existen cosas desesperantes, pero pocas comparables al nivel de dificultad que tienen los juegos de Mega Man.

ENTRETENIMIENTO — **74**
A la decimocuarta vez que caigas bajo las garras del mismo enemigo, perderás las ganas de volver a intentarlo.

Opinión

Vamos a sentar unos cuantos principios. Nos parece muy bien que se aproveche el tirón de Mega Man lanzando sucesivos cartuchos que incluyan su nombre. Lo que ya no nos gusta tanto es que tarden un milenio en aparecer en nuestro país (la sexta parte ya está en Japón) y, sobre todo, que las nuevas aventuras sean un calco absoluto de las anteriores. Necesitamos novedades, cosas originales, únicas...

Recomendación

Para mitómanos, hombres azules de las galaxias y gentes muy hábiles.



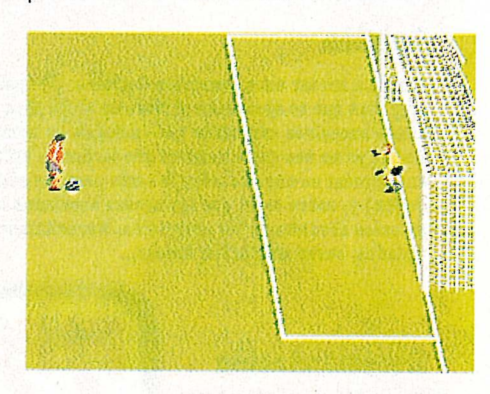
EL MUNDIAL TIENE FORMA DE SIMULADOR

¿Habéis notado algo raro en vuestra consola últimamente? ¿Tiene más temperatura de la normal? ¿Está algo "pachucha"? Pues entonces no cabe duda. Vuestra Super tiene todos los síntomas que indican que la epidemia de **fiebre futbolera** que asola los 16 bits ha entrado en sus circuitos. El último exponente de esta divertida enfermedad se llama **Champions World Class Soccer,** y es uno de los múltiples cartuchos que llegan al Cerebro de la bestia amparados en la proximidad del mundial USA'94.

Antes de seguir, un dato para evitar equívocos: este juego está patrocinado en Inglaterra por **Ryan Giggs,** estrella del Manchester United, mientras que en Francia lleva el nombre del **Paris Saint Germain** como gancho. Así que si os hablan de un juego con uno de esos dos títulos, ya sabéis a qué ateneros.

Lo llamen como lo llamen, lo que no va a cambiar es su genuino **carácter de simulador**. Champions World Class Soccer pretende que lo que aparezca en vuestra pantalla **sea lo más parecido posible a un partido de fútbol real,** y ésa es la característica que lo identifica. El cuadro de opciones no varía mucho respecto a lo que podéis encontrar en cualquier otro cartucho de su género: uno o dos jugadores, partidos de exhibición y un torneo en el que elegís **entre 32 selecciones** son sus principales posibilidades.

Con esto y la sabrosa posibilidad de **leer los textos en castellano,** damos por terminado este breve análisis. Ya sólo queda que saltéis al campo y dejéis contenta a la afición de la Super. El mundial está en vuestros mandos.



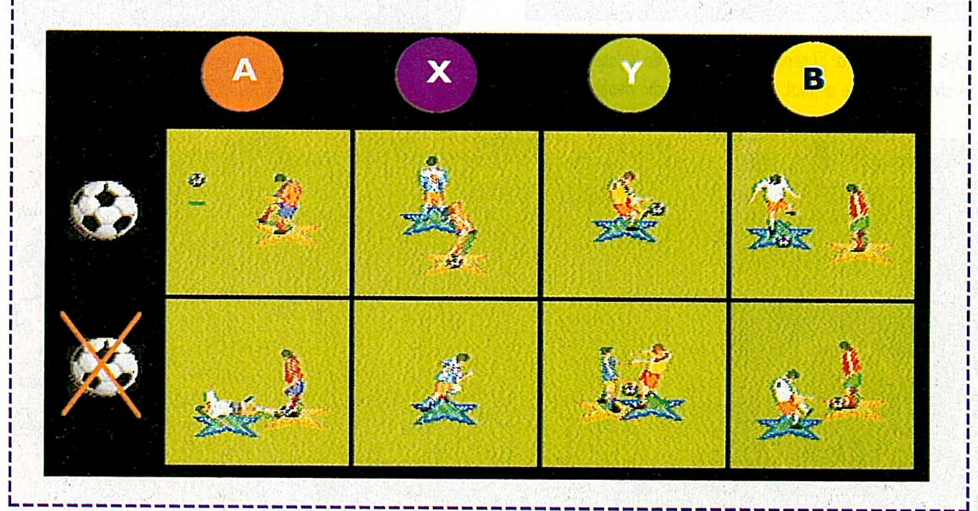
¡Penalty, árbitro! *Podréis elegir entre portero manual, automático o "semi-automático" para detener el "trallazo".*



CHAMPIONS World Class Soccer

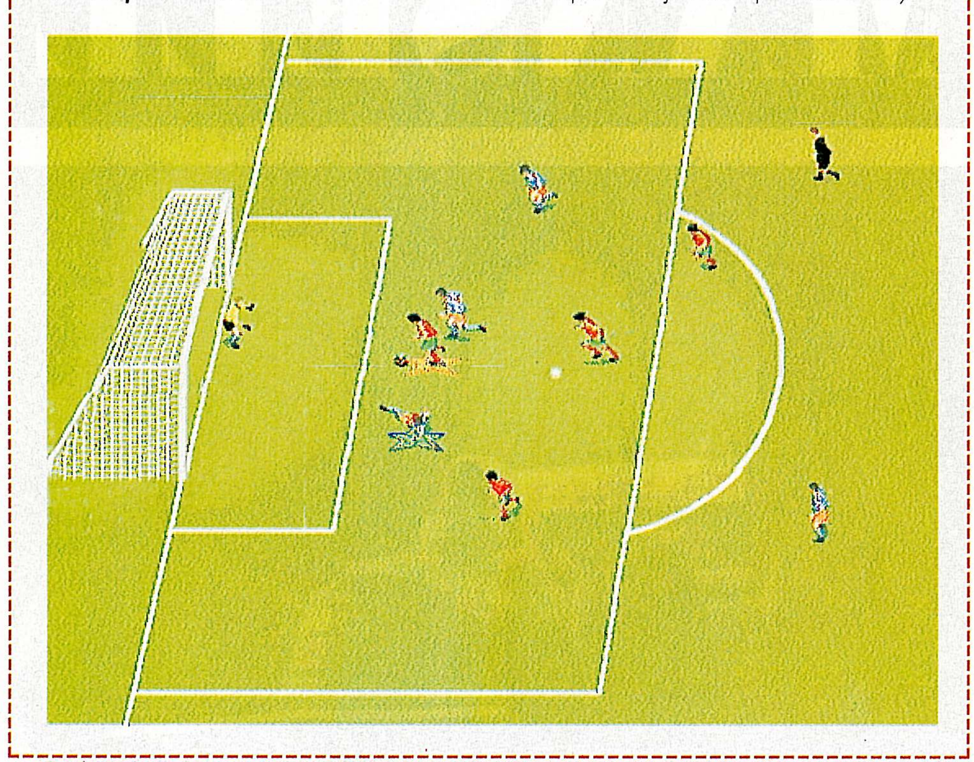
Lecciones de técnica

Cada botón del pad os permitirá hacer varios movimientos, según tengáis o no el balón. Si lo tenéis (fila de arriba), con el ***A tiraréis a puerta****, con el* ***X regatearéis****, con el* ***Y despejaréis*** *y con el* ***B pasaréis la bola****. Cuando no tengáis el balón, el botón* ***A*** *hará* ***"tacklings"****, con el* ***X correréis más****, con el* ***Y empujaréis al contrario*** *y con el* ***B robaréis el balón.***



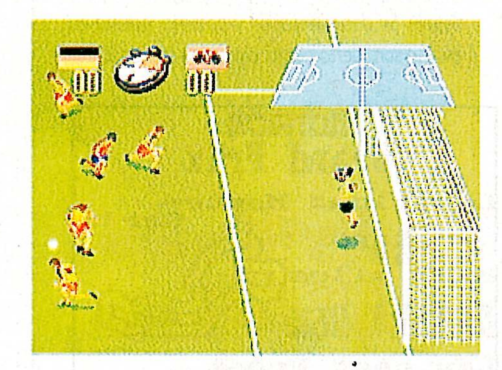
Una buena forma de ver el fútbol

*En esta imagen os podéis hacer una idea de la perspectiva de juego que ofrece Champions World Class Soccer. **La estrella** que aparece bajo el jugador os indica **a quién controláis:** Si estáis atacando, movéis al **hombre que lleva el balón**. Y si estáis en defensa, los botones L y R os permitirán **cambiar de jugador** (se cambia al futbolista que esté mejor situado para robar la bola).*



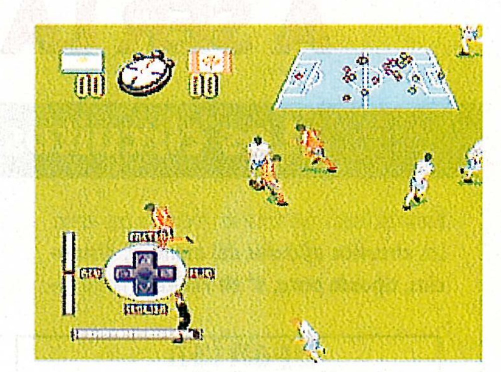


***Igualito que Estudio Estadio.** Antes y después del partido, un comentarista televisivo os ofrecerá todos los pormenores del match. Lo bueno es que los textos vienen en castellano.*



***Información en pantalla.** El partido se puede configurar de tal forma que aparezca en pantalla el resultado, el tiempo y un radar que os indica la posición de los jugadores.*





***La moviola.** Una de las mejores opciones de este cartucho es la posibilidad de repetir la jugada inmediatamente después de que se haya producido.*





ACCLAIM
Park Place Productions

Megas: **8** Vidas: **0**
Continuaciones: **Passwords**
Niveles de Dificultad: **0**

• Tipo de Juego:
Champions World Class Soccer es un simulador de fútbol. Se trata de jugar partidos, sí, pero sobre una base mucho más realista que "fantástica".

• Desarrollo:
El torneo consta de siete partidos: tres contra los rivales de grupo y después eliminatorias hasta la final. Y en caso de empate, habrá una tanda de penalties.

• Tecnología:
Los gestos técnicos de los jugadores están conseguidos con todo detalle. Además, la calidad gráfica de los movimientos es sorprendente.

• Duración:
Dado que el torneo no dura demasiado (gracias a los passwords), el reto principal es llegar a dominar la mecánica de pases, tiros, etc., que no es nada fácil.

GRAFICOS — **88**
De lo mejorcito en juegos de fútbol. Posee perspectiva lateral y mucho realismo.

SONIDO — **83**
Emula al de un campo abarrotado, pero se echan de menos los cánticos de la afición.

MOVIMIENTO — **84**
Son muchos y con animaciones de lujo, pero el juego se ralentiza al ejecutarlos.

JUGABILIDAD — **78**
Crear jugadas de gol es una tarea difícil. Hay que ser un maestro en el manejo de los jugadores para conseguirlo.

ENTRETENIMIENTO — **80**
Ver las animaciones de los jugadores es una delicia. Aunque eso sí, cuesta llegar a dominar todos los aspectos del juego.

Opinión

Champions World Class Soccer no es un juego de fútbol de esos en los que prima la jugabilidad por encima de todo. Sus programadores han intentado que sea lo más parecido posible a la realidad, y de ahí la calidad de sus gráficos, de los movimientos de los jugadores en particular. Sin embargo, la dificultad de manejo es excesiva, y eso limita mucho a la hora de jugar. ¿Está compensado, pues?

Recomendación

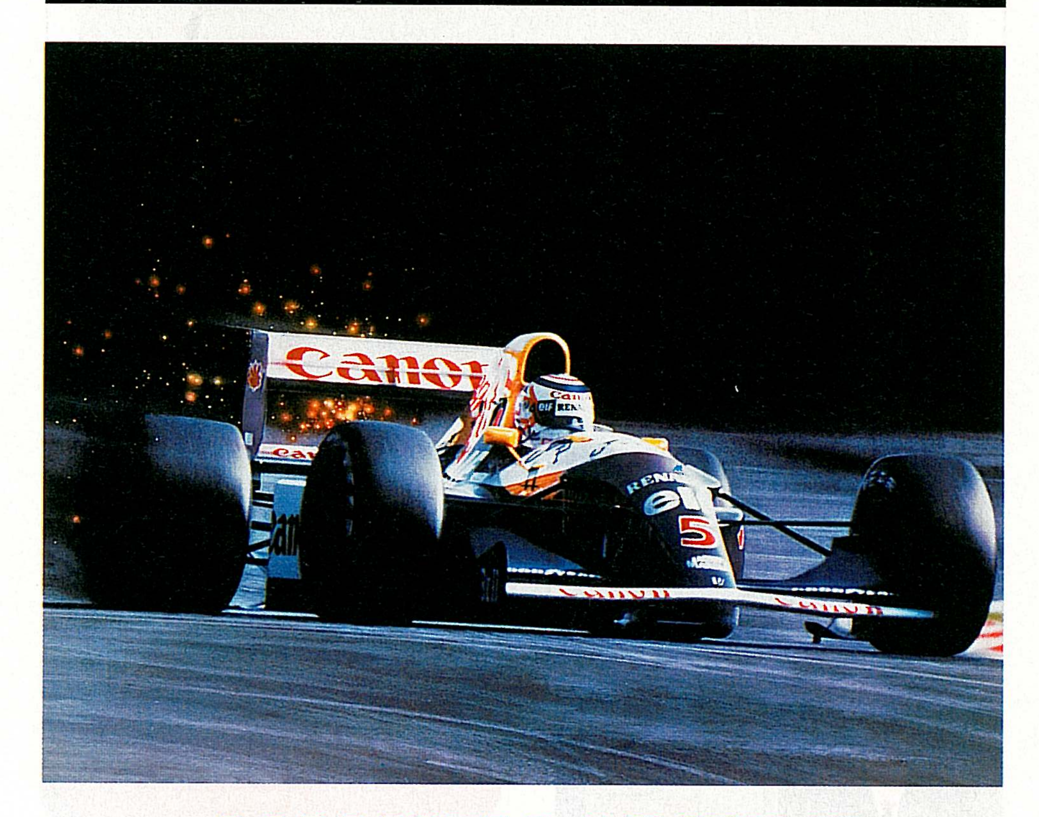
Para puristas del fútbol, de esos que quieren jugar un partido como los de verdad.

83

SUPER STARS

GAME BOY

NIGEL MANSELL

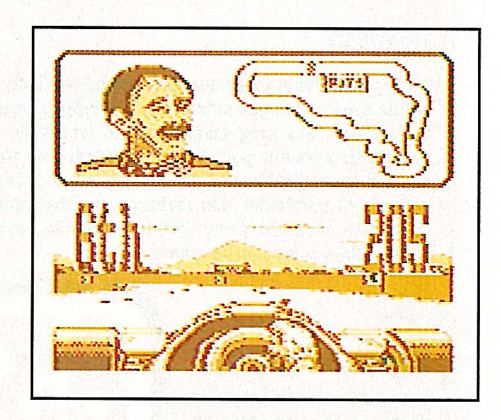


MANSELL VUELVE A SER LA ESTRELLA

Campeón del mundo de Fórmula 1 hace tan sólo un par de años y ahora en la Fórmula Indy, el excelente piloto británico Nigel Mansell ha decidido reunir en este cartucho toda su **sabiduría y experiencia** para deleite y disfrute de todos los usuarios de la Game Boy. Al estilo de lo que hizo en la Super, pero con matices.

El juego incluye todos los **circuitos oficiales** del Campeonato Mundial de F-1, acompañados por los datos de mayor interés: desde las **condiciones meteorológicas** en el momento de la carrera, a la **última vuelta rápida**. Tales cifras hacen pensar inmediatamente que estamos ante un simulador. La puesta en escena, también. La pantalla te ofrece una **visión frontal** de la carrera, con el volante y las ruedas del monoplaza como únicos testigos. Junto a ellos, un **mapa del circuito** (donde puedes conocer la situación exacta en que te encuentras y las curvas que se aproximan) y el **cuadro de mandos** (refleja la velocidad, posición que se ocupa en la carrera y el tiempo que llevamos) completan el decorado de la cabina del piloto.

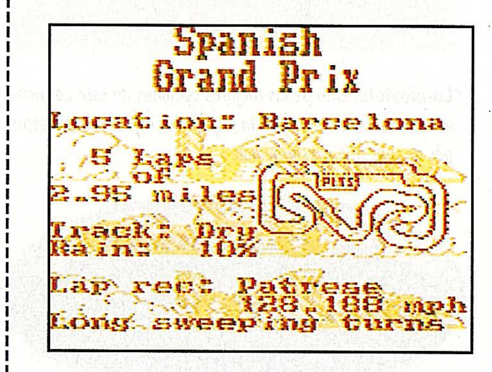
A la hora de empezar el juego puedes elegir entre cuatro opciones, de las cuales dos son sumamente atractivas: **Driving School y Full Season**. En la primera de ellas debs ir bajando los tiempos marcados (a medida que lo logres, tu coche alcanzará mayores velocidades). En la segunda competirás con otros pilotos por el título del mundo, recorriendo todos los circuitos del mundial. ¿Es o no interesante? Pues a qué esperas, ¡ponte a correr ya!



Aprende a pilotar. *La opción Driving School permite practicar en los 16 circuitos bajo la mirada de Mansell.*

Los circuitos del mundial

*Están todos los que son y son todos los que están. Los **circuitos oficiales del mundial, distancias, tiposde pista, nº de vueltas** y hasta **récordman de vuelta**. A este juego no le falta detalle. Su documentación y posterior puesta en escena son, ciertamente, dignos de alabanza.*

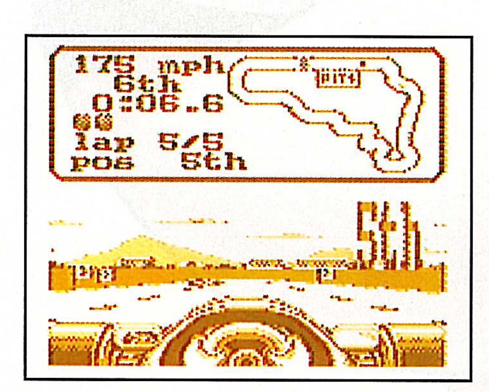


Monaco
Grand Prix
Location: Monte-Carlo
5 Laps
of
2.07 miles
Track: Dry
Rain: 30%
Lap rec: Prost
88.238 mph
Very tight bends

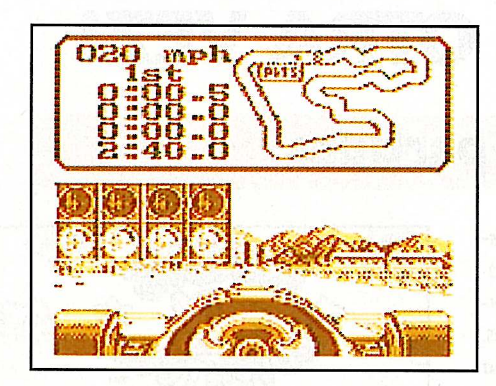
Opciones



Antes de empezar la carrera te sorprenderá el abanico de opciones que Nigel Mansell te ofrece. En primer lugar tendrás oportunidad de elegir el **tipo de competición** en la que deseas participar. Ésta puede ser en solitario, contra tus propios tiempos, o contra otros rivales. Posteriormente podrás optar **por correr en cualquier circuito** del mundial que quieras, así como elegir entre **vuelta de calificación** o meterte **directamente en la carrera**. Y por si esto fuera poco, también podrás **modificar tus neumáticos**,tu caja de cambios y otros elementos que aparecen en la opción **Race Car Tune-up.**

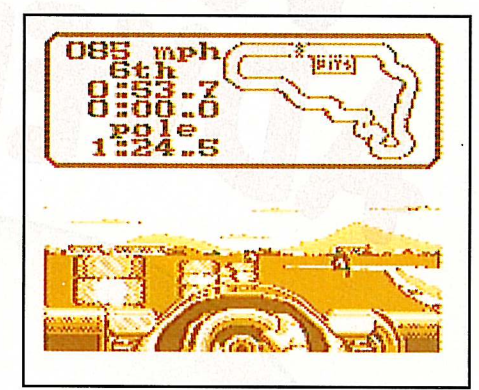


***Todo un simulador**. Nigel Mansell se ha convertido en un gran simulador en Game Boy. La forma de conducir el vehículo tendrá que estar acorde a este planteamiento.*

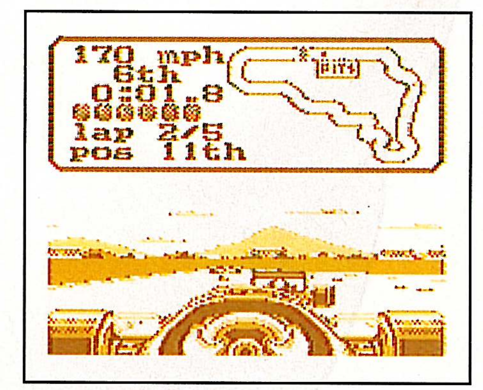


***Perspectiva frontal**. El cartucho de Nintendo os invitará a sutituir al gran Nigel Mansell. Os pondréis su casco y tendréis oportunidad de conducir su monoplaza.*

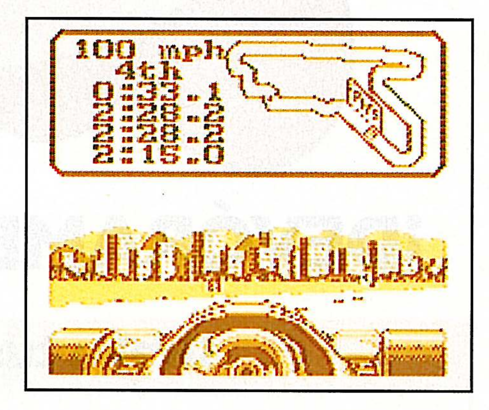




***¿Sensación de velocidad?** Un problemilla de este cartucho es la falta de sensación de estar en carrera.*

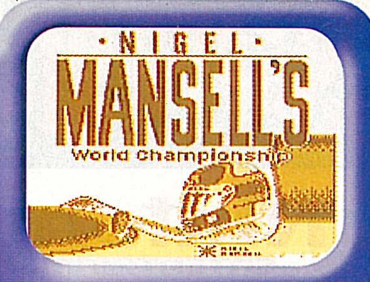


***Muy completo**. Tanto la información que aparece en pantalla como el resto de detalles que veréis en Nigel Mansell, hacen de este simulador un completísimo cartucho de F-1.*



***Bien ambientado**. Por una vez y a ver si sirve de precedente, los decorados dan alegría a un juego de coches.*





NINTENDO
Gametek

Megas: **2** Vidas: **1**
Continuaciones: **Passwords**
Niveles de Dificultad: **0**

• Tipo de Juego:

No podía ser de otra manera. Nigel Mansell presenta un auténtico simulador sobre 16 circuitos oficiales. Lo importante, por tanto, conducir bien.

• Desarrollo:

El reto está en ganar el campeonato del mundo. Pero podrás elegir entre competir tu solito o hacerlo contra la plebe de pilotos.

• Tecnología:

Lo cierto es que no podemos hablar de grandes alardes técnicos. Destacar tal vez la buena información que se ofrece de cada uno de los circuitos.

• Duración:

Los cartuchos de carreras son muy golosos. Siempre hay "piques" y escenas muy curiosas: "a ver si bajo el tiempo", "ojalá gane a Senna en la general"...

GRAFICOS **82**
Simples, aunque realistas. Se han respetado las características de los circuitos.

SONIDO **78**
No sabíamos nosotros que un turbo sonara así de raro. Será el tubo de escape...

MOVIMIENTO **75**
Algo lento para un coche tan rápido. Las salidas de pista son lo peor.

JUGABILIDAD **82**
Resulta sencillo dominar el coche y no se requiere demasiada pericia para acabar los circuitos.

ENTRETENIMIENTO **85**
Lo mejor del juego. Es de coches, está bien documentado, tiene buenos gráficos. Te enganchará durante un tiempo.

Opinión

Esperábamos mucho más del campeón británico en Game Boy, sobre todo visto su papel en Super Nintendo. El producto de Gametek (conversores a portátil) no ha sabido sacar la velocidad del Williams, ni tampoco los rugidos del motor. Parece haber apostado, no obstante, por una buena puesta en escena y una documentación bastante válida que completa con una panel de opciones impactante.

Recomendación

Para los grandes de la competición y forofos de Mansell en general.



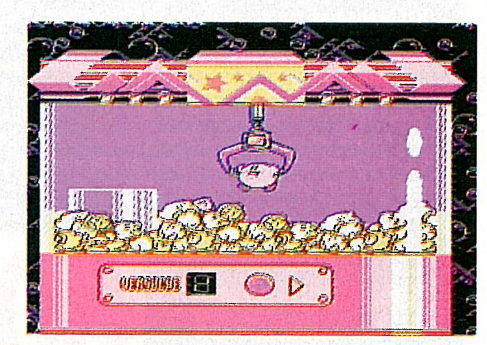
Nintendo ENTERTAINMENT SYSTEM

Kirby ha aparecido como un duro competidor para Mario. Su aventura es similar a las del fontanero italiano: **plataformea por multitud de niveles llenos de simpatía y color**, disfruta de un amplio mapeado plagado de sorpresas y tiene la ineludible obligación de ir enfrentándose a los guardianes de cada mundo hasta dar con su verdadero enemigo. Pero a diferencia de Mario, **Kirby** no se preocupa de reducir su dieta, ya que **puede devorar a los enemigos mejor plantados** o llenar su enorme estómago de aire para volar como un dirigible. Y pese a su frágil apariencia, posee habilidades de **auténtico héroe.**

Si ya habéis disfrutado de sus aventuras en Game Boy, nada en este cartucho os pillará de nuevas. Kirby tiene que demostrar sus habilidades plataformeras a través de **ocho mundos** compuestos por un número variable de niveles. Cada mundo tiene **un mapa general** en el que aparecen señaladas las entradas a los niveles. Pero Kirby no tendrá acceso a todo el mapeado desde el principio, sino que al completar una fase **se le abrirán nuevos caminos** que le llevarán hasta el castillo donde se oculta el enemigo final.

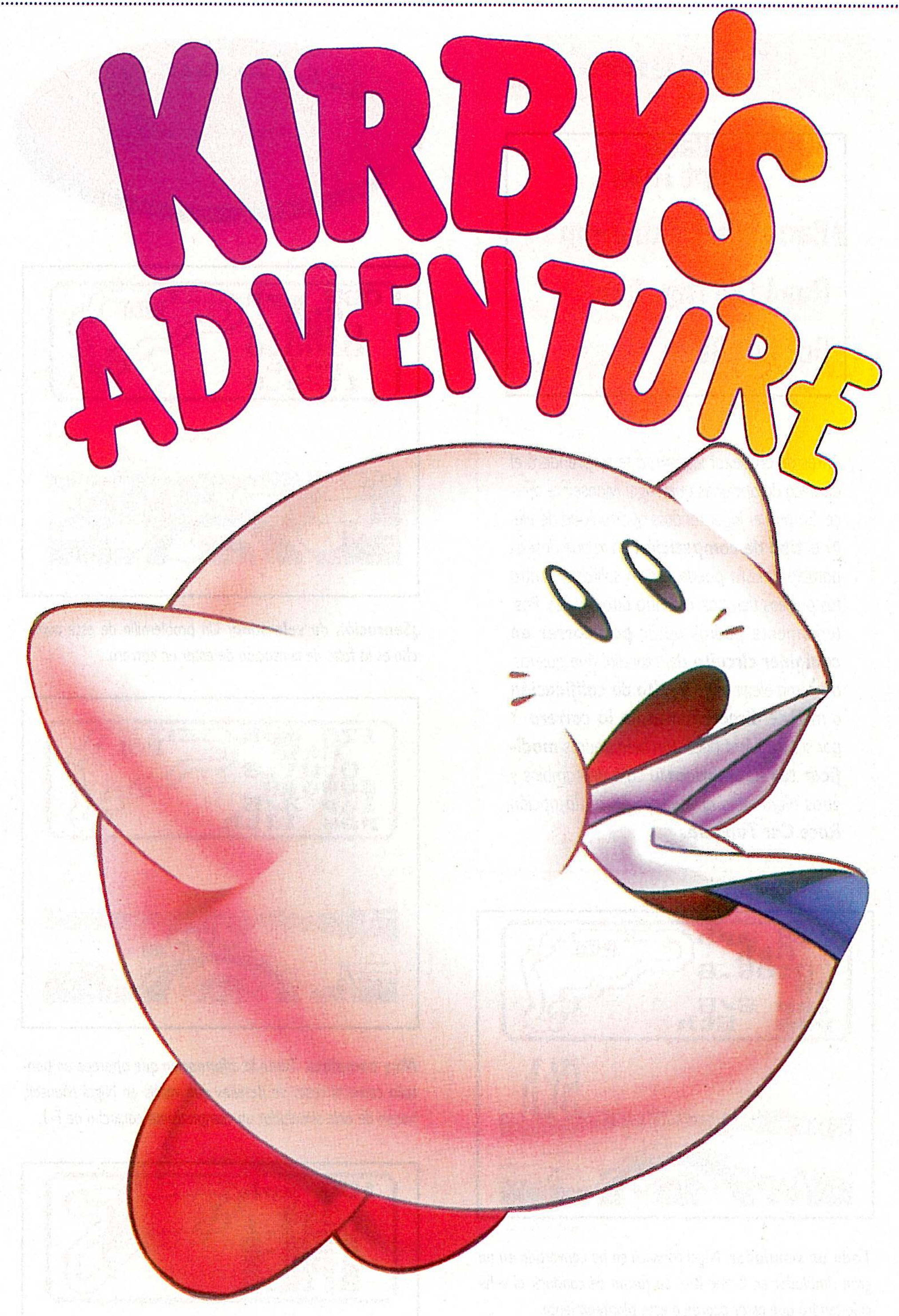
Eso sí, no todo van a ser plataformas y luchas despiadadas. Cada mundo oculta al menos **tres fases de bonus**, gracias a las cuales podrá incrementar vidas extra y poderes. Además encontrará **citas culturales bajo el nombre de museos**, que le indicarán las argucias y potenciales ayudas de sus enemigos.

Kirby tendrá que nadar, volar, saltar con vista y mantener el estómago dispuesto para cualquier eventualidad. Él es la nueva estrella de Nintendo y no le tiene miedo a nada.



***Una de bonus.** Kirby encontrará varias fases de bonus. Desde la tragaperras hasta el duelo en el Oeste.*

KIRBY'S ADVENTURE



¡DEVÓRAME OTRA VEZ!

Graba tus partidas

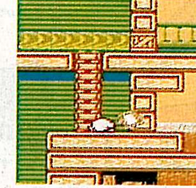
*La pila del cartucho puede grabar **hasta tres juegos distintos**. Cuando completéis un nivel, quedará automáticamente registrado en la memoria del cartucho, lo que permitirá que volváis siempre al último lugar en que jugasteis. Además, **se indica el porcentaje de juego que se ha completado:** Nosotros hemos terminado el juego y la estadística refleja un 75% completado. Interesante, ¿verdad?*

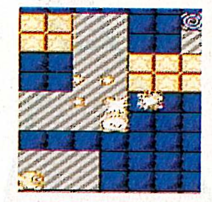


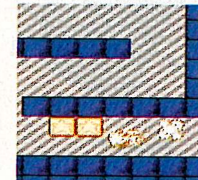
Todo un comilón

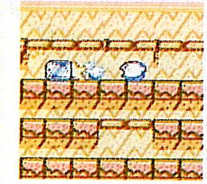
El apetito de Kirby no tiene límite. Come todo lo que se pone en su camino, ***adquiriendo las habilidades de aquello que se ha comido****. El colega puede entonces convertirse en un* ***escupidor de fuego****, en un* ***ser eléctrico*** *y hasta en* ***ovni****. Para lograrlo, basta con* ***que Kirby se coma un enemigo y tú hagas abajo en el mando****. Si no quiere ningún poder, podrá escupir a su vícitima sabiendo que destruirá cualquier obstáculo que tenga delante.*



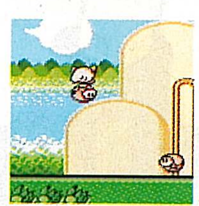




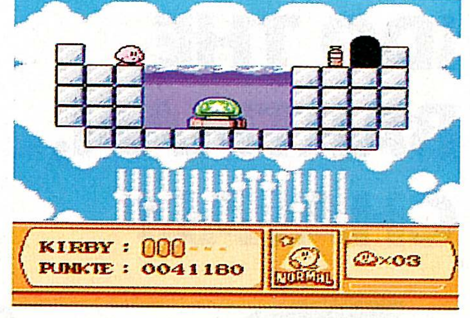














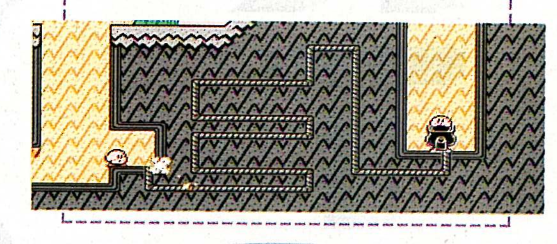
Los Switchs. *Estas extrañas setas son las encargadas de abrir nuevos caminos y suelen estar muy bien escondidas.*

ESTÁ EN ACCIÓN

- *El colorido, la simpatía y la gran cantidad de sorpresas que se ocultan en su rápido desarrollo.*

Otro tipo de viaje

Si encuentras una ***mecha y tienes el poder de escupir fuego,*** *no dudes en encenderla. Deberás ponerte entonces a buscar rápidamente* ***el cañón*** *para que éste* ***te catapulte a un nuevo mundo*** *por descubrir.*



NO ESTÁ EN ACCIÓN

- *Puede resultar demasiado sencillo para los más curtidos en las lides plataformeras.*



El museo te dará pistas sobre el tipo de enemigos a los que tendrás que enfrentarte.

El teletransportador estrella te permitirá pasar de un mundo a otro.

Una fase de bonus. No pierdas la oportunidad de aumentar tus vidas extra.

Estas puertas son el acceso al mundo siguiente. Puedes usarlas para volver a los mundos que ya has terminado.

Las puertas con número indican un nuevo nivel. Si la estrella de la puerta sigue parpadeando, es que te has dejado un switch escondido.



NINTENDO
Hal Laboratory

Megas: **4** Vidas: **3**
Continuaciones: **Graba Partidas**
Niveles de Dificultad: **0**

• Tipo de Juego:
Plataformas al más genuino estilo Mario. Amplios mapeados para elegir nivel, fases escondidas y enemigos simpaticones y simples.

• Desarrollo:
Hay que recorrer ocho fases, a las que podréis volver las veces que necesitéis para completar la aventura íntegramente. Todas poseen un enemigo final.

• Tecnología:
Las modestas posibilidades de la NES han sido aprovechadas para crear escenarios llenos de color. Otra importante cualidad es la opción de grabar partidas.

• Duración:
Al poderse salvar partidas, llegar al último enemigo y eliminarlo es relativamente fácil. Pero encontrar todos los niveles ocultos requerirá más tiempo.

GRAFICOS — **82**
Variados y llenos de color, siguiendo la línea simple que impone el protagonista.

SONIDO — **81**
Melodías agradables que varían según la situación. Buena ambientación.

MOVIMIENTO — **84**
Kirby posee gran variedad de movimientos, realizados con la nota justa de humor.

JUGABILIDAD — **85**
La sencillez en el manejo de Kirby sólo es comparable a la diversión que le acompaña. Lo difícil es encontrar fases secretas.

ENTRETENIMIENTO — **87**
El juego es simpático y colorista. Además, el hecho de que sea largo y fácil garantiza la posibilidad de engancharse rápido.

Opinión

Si buscáis un juego de plataformas atractivo, simpático, largo y sorprendente, ya lo tenéis: Kirby. Su amplio mapeado, su multitud de posibilidades y la opción de salvar hasta tres partidas convierten este cartucho en una fenomenal oferta de diversión para toda la familia. Sin alardes técnicos y sin complicaciones gráficas, Kirby transforma lo sencillo en una completa aventura llena de dinamismo y color.

Recomendación

Los más pequeños de la casa, y los no tan pequeños, no podrán separarse de él.

85

SUPER STARS

GAME BOY

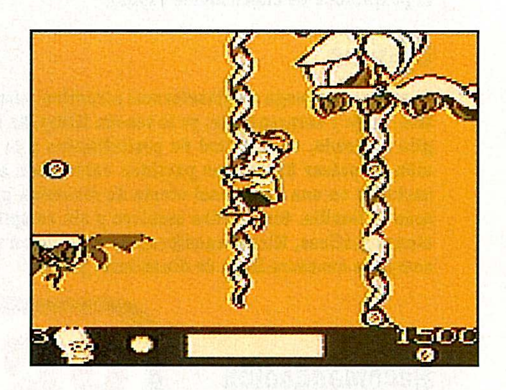
¡DO THE BARTMAN, CHAVAL!

BART And The BEANSTALK

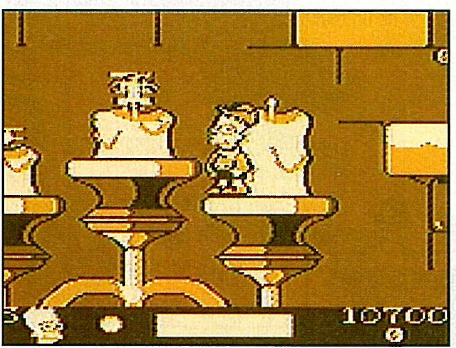
Bart Simpson, el infante más travieso de cuantos existen en el mundo de los dibujos animados, viene dispuesto a darle caña a la Game Boy. Y lo hace con una nueva e increíble afición: **coleccionar judías.** No le importa lo más mínimo dónde estén colocadas. Por las nubes, por el jardín e incluso dentro de un plato de comida, a Bart le da lo mismo; allí donde huele a alubias, allí que se lanza.

Con **cuatro vidas por delante** y una barra de energía que da para mucho más de lo que puedas imaginar, el hijo mayor de los Simpson correrá **siete aventuras acompañado de su tirachinas** y de un par de inocentes armas que podrá recoger por el camino. Afortunadamente, no se encontrará con enemigos excesivamente temibles, así que no necesitará demasiada ayuda. Eso sí, deberá tener un enorme cuidado **para no caerse al vacío,** ya sea desde las gigantescas plantas por las que habrá de escalar o desde las nubes y vehículos aéreos que le ayudarán a transportarse. Porque Bart no se detiene ante nada, y si tiene que subirse a los cielos para alcanzar las judías, pues se sube y ya está.

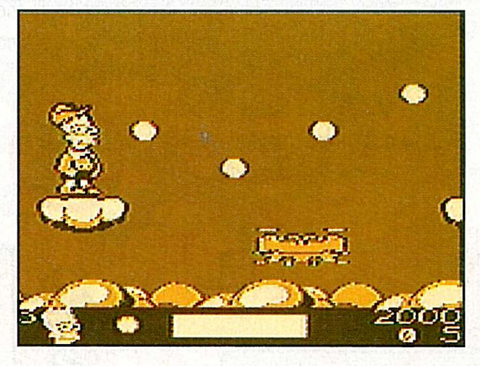
Sólo las dos últimas fases resultarán ciertamente complicadas debido a la **aparición del temible scroll**, pero tampoco es como para quejarse. Así que tras seis fases sin excesivos sobresaltos, Bart llegará a la última **dispuesto a lanzarse en paracaídas y a sortear esas plataformas** que tan útiles le habían sido antes. Si consigue llegar a tierra sin rasguño alguno, se habrá concluido el juego, y entonces...



Estrellas de la pantalla. *Bart se une con este cartucho a otros personajes de dibujos animados que ya han tenido su juego en Game Boy: Garfield, Snoopy, Speedy González...*



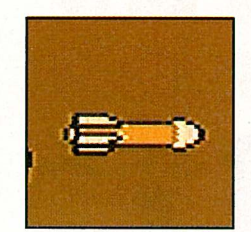
Cuestión de tamaño. *En la fase del castillo, el tamaño de los objetos es enorme en relación a Bart. El scroll de las dos últimas fases es lo más destacado a nivel técnico del juego.*

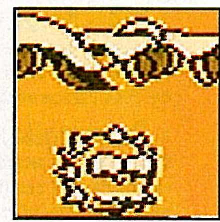
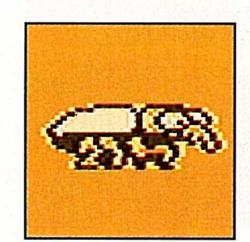


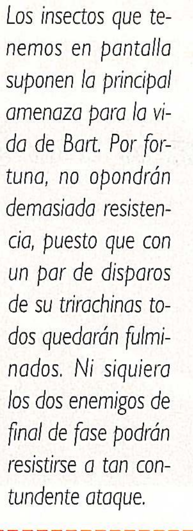
Aumenta tu energía. *Si Bart consigue coger tres de estos ítems de un tirón, su barra de energía recuperará parte del aspecto que los enemigos le habían hecho perder.*

¡Multiplícalos por cero!






Los insectos que tenemos en pantalla suponen la principal amenaza para la vida de Bart. Por fortuna, no opondrán demasiada resistencia, puesto que con un par de disparos de su trirachinas todos quedarán fulminados. Ni siquiera los dos enemigos de final de fase podrán resistirse a tan contundente ataque.

ESTÁ EN ACCIÓN

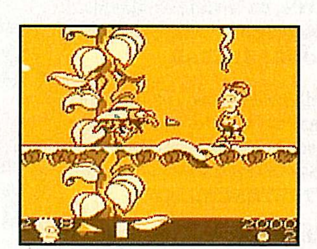
- *La peculiar personalidad de Bart.*
- *Las "originales" armas.*

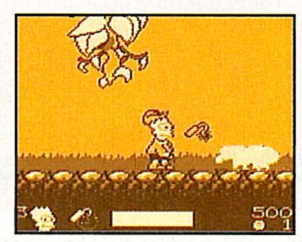
NO ESTÁ EN ACCIÓN

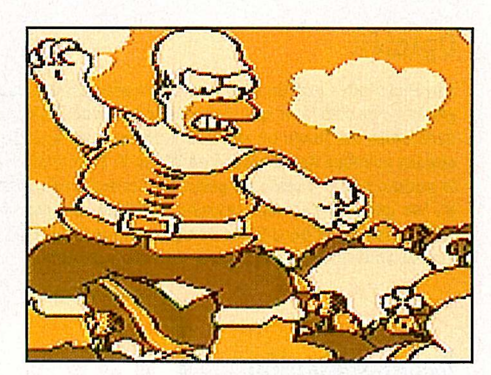
- *La repetición de determinados escenarios y la excesiva facilidad con que se pasan algunas fases.*

Armas de gamberro

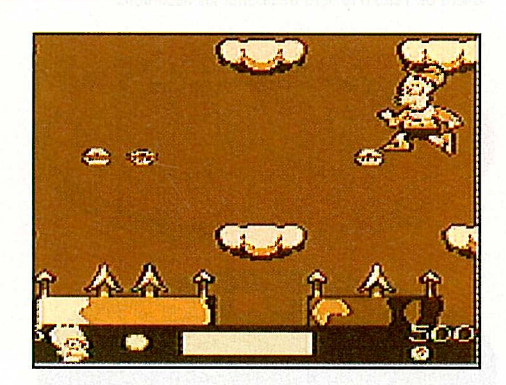
El arsenal de que dispone Bart para defenderse de sus enemigos no es espectacular, pero sí muy efectivo. Se compone de un tirachinas, aviones de papel y petardos. Terribles armas capaces de intimidar al más pintado, ¿verdad? Sin duda, los petardos constituyen el arma más contundente, puesto que eliminan de la pantalla a todo bicho viviente... excepto al protagonista, claro.







Érase una vez... *Las siete fases del juego siguen el desarrollo del conocido cuento "Jack y las habichuelas". Todos los Simpson aparecen como personajes de la historia.*



Bart está en las nubes. *Para llegar al castillo del gigante, el pequeño de los Simpson tiene que recorrer la Calle de las Nubes. Como veis, las plataformas son las reinas del juego.*



ACCLAIM
Software Creations

Megas: **2** Vidas: **4**
Continuaciones: **0**
Niveles de Dificultad: **0**

• Tipo de Juego:
Las plataformas conforman la base principal, aunque los disparos de tirachinas y los petardazos están también a la orden del día.

• Desarrollo:
El juego se compone de siete fases, pero sólo en las dos primeras hay enemigo final. En el resto, al llegar al final pasas directamente al siguiente nivel.

• Tecnología:
Este cartucho no destaca precisamente por sus innovaciones tecnológicas, sino más bien por todo lo contrario. En este sentido es uno más del montón.

• Duración:
Los jugones de la casa no deberían tardar más de una mañana en acabárselo, pero tampoco será nada extraño que más de uno se atasque.

GRAFICOS — **75**
Los escenarios no son nada variados, incluso se repiten en algunas fases.

SONIDO — **83**
La melodía que acompaña a la acción es la de la serie de dibujos animados de TV.

MOVIMIENTO — **70**
Sólo Bart aporta algo de movimientoal juego. El resto no destaca por su movilidad.

JUGABILIDAD — **69**
El número de fases es el ideal para un cartucho de Game Boy, pero es que en este caso son tan facilitas que...

ENTRETENIMIENTO — **72**
Al principio os resultará entretenido, pero en cuanto os echéis a la cara un par de fases, quizá cambie la cosa.

Opinión

Sólo el scroll de las dos últimas fases puede salvar un poco la cara a este juego. Porque en cuanto a su desarrollo, el enésimo Bart posee niveles demasiado fáciles y cortos. La verdad es que un personaje tan entrañable como el Simpson se merecía un juego con más calidad, con unas fases cargadas de imaginación y, sobre todo, con más animación. Algo que, a juzgar por los resultados, no se ha sabido hacer.

Recomendación

A los más pequeños de la casa les puede resultar interesante este cartucho.



SUPER STARS

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

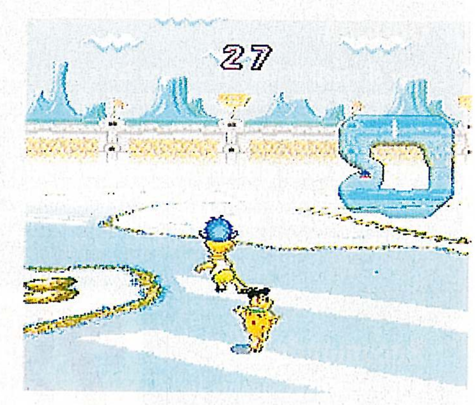
Aunque nunca os hayáis planteado llegar a ser un **"Búfalo Mojado"**, la verdad es que no os va a quedar más remedio que empezar a pensarlo, porque en la última aventura de los Picapiedara para la Super, **Pedro y Pablo** sólo tienen un fín: **llegar a la presidencia** de tan prehistórico club.

Y para ello, los dos cavernícolas más famosos del Jurásico tienen que encontrar el **Medallón del Gran Búfalo**, que está oculto en una oscura caverna a la que llegarán tras recorrer **cinco** peligrosas zonas: **Bedrock, Magmarock, Snowrock, Junglerock y Caverock**.

A todo esto, los personajes de Hanna-Barbera son unos **fanáticos de los bolos**. Algo que viene a cuento porque su afición a este deporte les servirá de gran ayuda para avanzar. Nos explicamos. Las fases de este cartucho están organizadas en **plan tablero de la oca gigante** y ellos deberán tirar el boliche, en turnos alternativos, y avanzar tantas casillas como puntuación obtengan. Cada una de estas casillas esconde las pruebas más diversas y los enemigos más pintorescos. El reto está en encontrar la salida antes de que se acabe el tiempo, de lo contrario habrá que reintentarlo.

Durante las tres primeras fases se encontrarán con un Búfalo Mojado al que tendrán que ganar una **veloz carrera sobre Modo 7**.

El cartucho de Taito permite, además, jugar a dos players de forma simultánea. En tal caso, cada uno de los amiguetes adoptará el papel de un Picapiedra o Marmol. Pero la mecánica será exactamente la misma, así que coge tu boliche y prepara ese familiar grito de guerra.



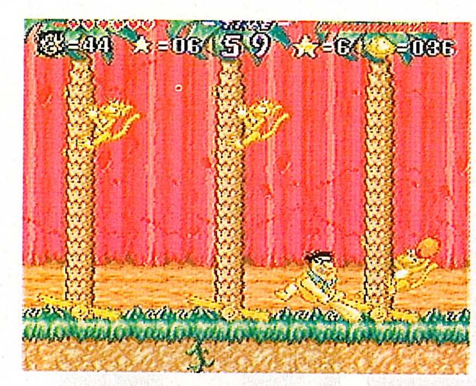
Está de moda. *El modo 7 está siendo utilizado últimamente en muchos cartuchos. Éste no iba a ser una excepción.*

UN JUEGO DE LA OCA MUY PREHISTÓRICO



Sin complicaciones. *Esta particular mezcla de juego de la oca y plataformas va dirigida a un público infantil.*

THE FLINTSTONES THE TREASURE of SIERRA MADROCK



Gráficos muy sencillos. *No se han estirado demasiado los chicos de Taito a la hora de diseñar los decorados.*





TAITO
Taito

Megas: **12** Vidas: **1 a 6**
Continuaciones: **Passwords**
Niveles de Dificultad: **0**

• Tipo de Juego: Un arcade original que mezcla cosas tan divertidas como el juego de la oca y las plataformas de toda vida. Más alguna sorpresilla que otra.

• Desarrollo: Cinco fases y muchos niveles. No sólo tendrás que completar las casillas sino además ganar una carrera, vencer a un pterodáctilo y encontrar el medallón.

• Tecnología: Uso del Modo 7 en tres competiones y melodías dignas de la serie de dibujos. Poco más para este cartucho que es muy simpaticón pero tira a sencillito.

• Duración: A pesar de tener cinco fases e infinidad de niveles, el cartucho resulta demasiado fácil y encima tiene passwords. Sólo al final sufriréis de lo lindo.

GRAFICOS 73
Escenarios sencillitos pero muy coloristas. De variedad andan en lo justo.

SONIDO 84
Melodías super marchosas y muy "televisivas". De lo mejorcito del cartucho.

MOVIMIENTO 76
Se mueven exactamente igual a como lo hacen en la tele, en la serie de dibujos.

JUGABILIDAD 68
Es muy sencillito de manejar y eso es bueno, porque anima, y malo, porque al final acabas un poco harto de hacerlo todo.

ENTRETENIMIENTO 69
Un curioso desarrollo y un arranque muy prometedor que al final termina monótono y muy facilón.

Opinión

Los Picapiedra entran en Super Nintendo con muchas ganas y nos tememos que dudosos resultados. Vale, el desarrollo del juego es original y además, se agradecen las pruebas de velocidad en Modo 7. Pero ¡caray!, lo podían haber puesto un pelín más complicado. Eso sí, los que quieran un cartucho familiar, dirigido a los peques de la casa y sin complicaciones, aquí tienen su oportunidad para pasar un rato agradable.

Recomendación

Para los más pequeños, y los nostálgicos de la serie de Hanna-Barbera.



Nintendo
ENTERTAINMENT SYSTEM

EN LA ISLA DEL MISTERIO

STAR TROPICS

Si una isla caribeña ha sido invadida por monstruos caóticos, si **tu tío ha desaparecido** mientras investigaba una lluvia de estrellas, y si el jefe de la aldea te pide que investigues la situación, no lo dudes, **estás en Star Tropics,** lo lo que es lo mismo, a punto de hundirte hasta el cuello en una aventura llena de peligros, que te traerá mucha diversión.

Para disfrutar de ella, sólo tienes que asumir **el papel de Mike** y dejar que los acontecimientos te vayan arrastrando hasta una conclusión inesperada. Claro, que a los acontecimientos hay que empujarlos un poquito. Y para poder hacerlo, tienes a tu disposición una **extensa colección de islas que forman un gran mapeado exterior**. En este mapeado se localizan aldeas, casas y castillos habitados por gente dispuesta a ayudarte en todo lo posible. Sólo tienes que hacerles **las preguntas adecuadas** y tener muy en cuenta sus amables respuestas para ir desenredando poco a poco la misteriosa trama.

En el interior de la isla es donde se esconde lo verdaderamente importante. **Los subterráneos** serán paso obligado para desplazarte, además del lugar donde se localizan los diversos poderes que debes ir adquiriendo. Los húmedos entresijos de las islas están plagados de **monstruos y trampas inesperadas** que debes deshacer para llegar hasta el final de la aventura y lograr la libertad de tu tío. Recuerda, además, que estamos en los 90 y que la más alta tecnología está a tu servicio. Así, **el submarino de tu tío** será uno de tus grandes aliados. Y como chamán de la aldea, te aseguro que mi magia también irá contigo...



Los subterráneos. *Aquí se desarrollan las fases de acción. Los enemigos y las baldosas esconden numerosas sorpresas.*



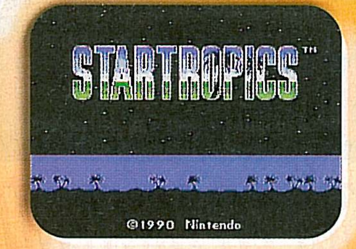


El submarino del tío Jones. *Gran parte de la aventura se desarrolla en su interior. Él te llevará a cualquier isla siempre que antes hayas conseguido las coordenadas adecuadas.*



Las aldeas, lugar para recopilar información. *Un aldeano puede esconder la solución a tu problema. Además, en ellas suelen ocultarse entradas a los subterráneos.*





NINTENDO
Nintendo

Megas: **2** Vidas: **3**
Continuaciones: **Graba partidas**
Niveles de Dificultad: **0**

• Tipo de Juego:
El protagonista tendrá que ir solucionando diversos acertijos para luego enfrascarse en fases de arcade llenas de monstruos y trampas escondidas.

• Desarrollo:
Hay que superar ocho fases con distintos planteamientos. Los objetos y poderes que consiga en una fase se mantendrán en las próximas.

• Tecnología:
La calidad técnica del cartucho deja bastante que desear. Las animaciones de los personajes son pobres y los decorados simples.

• Duración:
Va a depender de tu experiencia con este tipo de aventuras y de tu habilidad en las fases de arcade. Dure lo que dure, el interés no decrece jamás.

GRAFICOS **68**
Bastante simples y repetitivos, los gráficos no adquieren protagonismo alguno.

SONIDO **70**
A pesar de su simpleza y poca variedad, el sonido cumple bien su cometido.

MOVIMIENTO **63**
La limitación de movimientos está acompañada por un control bastante regular.

JUGABILIDAD **79**
Las fases de arcade pueden desesperar a cualquiera, pero los momentos de investigación lo compensan.

ENTRETENIMIENTO **81**
Los que disfruten con las aventuras encontrarán en este cartucho un buen entretenimiento capaz de engancharles.

Opinión
Nos recuerda al segundo Zelda para Nes, pero por desgracia la tónica general se aleja bastante de la aventura de Link. El control del personaje provoca muchos problemas en las fases de acción, reduciendo a normalita una jugabilidad que podía haber sido muy alta. Posee los alicientes que caracterizan a las aventuras: muchas posibilidades, sorpresas, acertijos... pero debían haber cuidado más el aspecto técnico.

Recomendación
Para los amantes de las aventuras que perdonen las deficiencias técnicas.



SUPER STARS

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

Super TROLL ISLAND

HAN VENIDO A PONERLE COLOR A TU CONSOLA

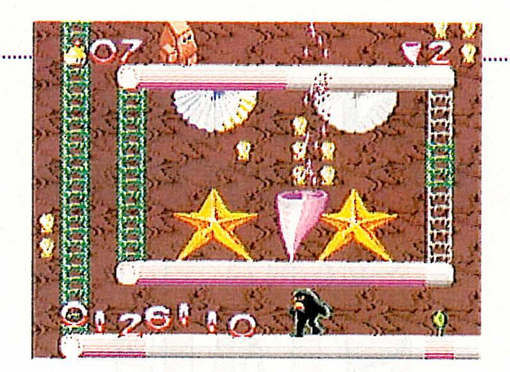
En la profundidad del bosque se desarrollan multitud de historias protagonizadas por seres de los que todos hemos oído hablar, pero a los que nadie ha visto. Quizá **los gnomos** sean los "invisibles" más conocidos, pero eso no significa que sean los únicos. Los enemigos de estos enanitos han sido tradicionalmente los **trolls**, unos curiosos personajes fácilmente reconocibles cuya mala fama les ha precedido desde siempre. Ahora, afortunadamente para ellos, la cosa ha cambiado. Gracias a unos **muñecos de dudoso buen gusto** que se venden como rosquillas en cualquier sitio, su imagen pública ha subido enteros. De ahí que quieran confimar el tirón con un juego para la Super que lleva su nombre y modales.

La aventura que narra **Super Troll Island** comienza cuando el país donde viven estos seres se ve invadido por una **misteriosa niebla que borra los colores** y las formas de los paisajes. Cuatro de estos, ejem, ¿animalitos? son los encargados de hacer que la niebla se desvanezca y todo vuelva a la normalidad. Y justamente a eso os tendréis que dedicar durante la partida. Así: **vuestro Troll avanzará por un triste decorado que irá cambiando de color a cada paso**. La fase estará terminada cuando todo el fondo haya sido coloreado por completo.

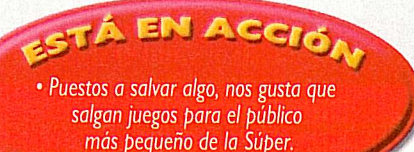
De complicar un poco las cosas se encargarán **numerosos enemigos** a los que tendréis que eliminar atizándoles con unos pasteles, o recogiendo alguno de los ítems que se encuentran por el camino y pueden ser utilizados también como arma arrojadiza.

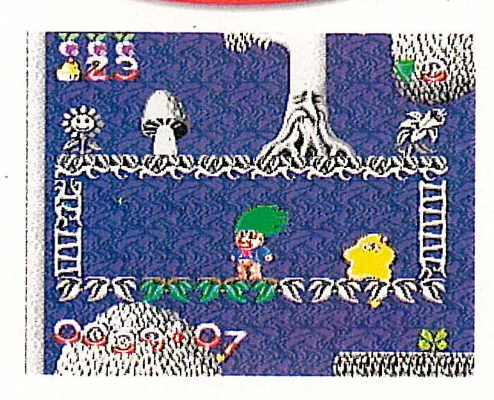


***Fase de bonus**. Se accede a ellas recogiendo ítems durante la partida, y si andáis hábiles podéis conseguir puntos extra.*

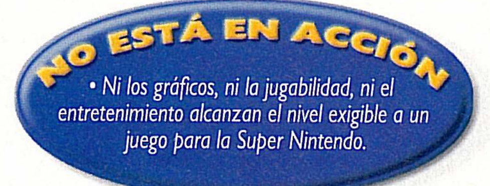


***Situación límite**. Aunque sólo lo podéis hacer 3 veces, convertirse en torbellino es la mejor forma de salir de un apuro.*





***¡Toma pastelazo!** El lanzamiento de pastel es el mejor arma de los trolls. Primero "pringan" al enemigo para que no se pueda mover, luego se lo comen y se quedan tan anchos.*





AMERICAN SOFTWORKS
Milleniun Interactive

Megas: **8** Vidas: **4**
Continuaciones: **3**
Niveles de Dificultad: **0**

• Tipo de Juego:
A los trolls les encanta saltar de plataforma en plataforma. Se ve que están acostumbrados a desplazarse por los árboles del bosque.

• Desarrollo:
El juego tiene más de veinte fases, pero todas cortadas por el mismo patrón: colorea el escenario y deshazte de los enemigos. Sólo acepta un jugador.

• Tecnología:
No es como para tirar cohetes. Lo único que se puede salvar es la suavidad del scroll y la velocidad de desplazamiento de los protagonistas.

• Duración:
Si no os aburrís a la primera puede que este cartucho os dure bastante, dado que acumula un nivel de dificultad progresivo.

GRAFICOS — **63**
Los escenarios son repetitivos, los fondos muy planos y los personajes, infantiles.

SONIDO — **70**
La banda sonora es pachanguera, pero tiene un pase. Las voces, ¡qué cursilería!

MOVIMIENTO — **71**
Los Trolls se mueven rápidamente, pero eso puede convertirse en un problema.

JUGABILIDAD — **63**
La mecánica de juego es muy repetitiva. Todas las fases se parecen entre sí y en todas hay que hacer lo mismo.

ENTRETENIMIENTO — **60**
A los niños pequeños les puede divertir más de la cuenta. A nosotros no nos convenció, pero es que estamos muy mayores.

Opinión
Antes de nada, dejar claro que Super Troll Islands es un juego infantil dirigido a un público infantil. Los más peques de la casa se quedarán encantados con los gráficos suaves del juego, su melodía y hasta los grititos de los Troll. Ahora, si ya tienes una edad, no creemos que te convenga este juego. Pese a lo adictivo de su argumento, el tono general del cartucho es pobre, acaramelado y nada convincente.

Recomendación
Exclusivamente para los pequeñines de la casa, que también tienen derecho.

63

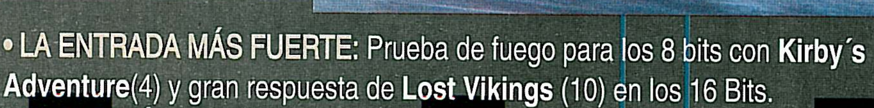
N.E.S.

1. **Super Mario 3** — *Nintendo • Plataformas* 
2. **Tiny Toon** — *Konami • Plataformas* 
3. **Battletoads** — *Tradewest (Rare) • Arcade* 
4. **Kirby´s Adventure** — *Nintendo • Arcade* 
5. **Maniac Mansion** — *JVC • Aventura grafica* 
6. **Asterix** — *Inforgrames • Plataformas* 
7. **Megaman 4** — *Capcom • Plataformas* 
8. **Prince of Persia** — *Mindscape • Aventura* 
9. **Indy Heat** — *Tradewest • Racing*
10. **Panic Restaurant** — *Taito • Arcade* 

Game Boy

1. **Legend of Zelda** — *Nintendo • Aventura* 
2. **Super Mario Land 2** — *Nintendo • Plataformas* 
3. **Kirby's Pinball Land** — *Nintendo • Pinball* 
4. **Mystic Quest** — *Nintendo (Square)• Aventura RPG* 
5. **Jungle Book** — *Virgin • Arcade* 
6. **Tortugas 3** — *Konami • Arcade* 
7. **Tiny Toon 2** — *Konami • Plataformas* 
8. **Top Rank Tennis** — *Nintendo • Tenis* 
9. **Road Rash** — *Ocean • Crazy Racing* 
10. **Nigel Mansell** — *Nintendo (Gatemek) • Racing* 





• LA ENTRADA MÁS FUERTE: Prueba de fuego para los 8 bits con **Kirby´s Adventure**(4) y gran respuesta de **Lost Vikings** (10) en los 16 Bits.

• EL SUBIDÓN: Era de esperar pero eso no le quita merito. **NBA Jam** es ya el primero de la lista (antes ocupaba la quinta posicion). Enhorabuena, chicos.

• LA PROMESA: **Final Fight 2**, que sigue subiendo como la espuma,y **Kirby´s Pinball** en la Game Boy, que va por buen camino.

• EL MEDIOCRE: Este mes nos hemos encontrado con muchos juegos regularcetes. Que no se vuelva a repetir. Por decir alguno **Super Trolls Island.**

• EL REY DEL NUMERO 1: A Mario 3 no hay quien le quite la corona. Su mandato dura años. ¿Alguien se atreve con él?

• EL MAS BUSCADO: Comparten nuestro fulgurante título dos cartuchitos de los buenos, el ínclito **Wario Land** en Game boy y la segunda de **Dragon Ball Z** en SN.

EL PULSO

Super Nintendo

1 **NBA Jam**
Acclaim • Basket


2 **Starwing**
Nintendo • Arcade


3 **Clayfighter**
Ocean (Interplay) • Lucha


4 **SF Turbo**
Nintendo (Capcom) • Lucha


5 **Young Merlin**
Virgin • Aventura


6 **Mario All Stars**
Nintendo • Plataformas


7 **Final Fight 2**
Capcom • Beat´em-Up


8 **Equinox**
Sony • Aventura 3-D


9 **Rock´n Roll Racing**
Ocean (Interplay) • Crazy Racing


10 **Lost Vikings**
Nintendo (Interplay) • Aventura


11 **Empire Strikes Back**
JVC • Arcade


12 **Aladdin**
Nintendo (Capcom) • Arcade


13 **Nigel Mansell**
Nintendo (Gremlin) • Racing


14 **Turn & Burn**
Absolute • Arcade-Simulador Aéreo


15 **Ranma 1/2**
Ocean (DTMC) • Lucha


16 **Skyblazer**
Sony • Arcade


17 **Plok**
Nintendo (Tradewest) • Plataformas


18 **Dragon Ball Z**
Bandai • Lucha


19 **Flashback**
Sony • Aventura


20 **Mortal Kombat**
Acclaim • Lucha




El pulso continúa invadiendo los hogares Nintendo de opiniones fundadas, cambios de ritmo y expertas críticas. El pulso sigue siendo el sensor donde se mide lo que es bueno y lo que no es tan bueno, lo que vale y lo que no vale. El pulso pone a cada uno en su sitio y, la verdad, casi siempre acierta. ¿Un ejemplo? Hemos subido a NBA Jam al número 1 de la lista Super Nintendo. La razón es obvia. Hoy por hoy es el mejor. Bueno, el más entretenido, el más adicitivo, el más logrado y el más actual. Además, en los ambientes ingleses y yankees no hay quien le baje del podio. Luego su primer lugar nos coloca a la altura del gusto internacional. Lo mismo sucede con los Kirby de NES y Game Boy, con Final Fight 2 -que ha subido un tanto-, con...

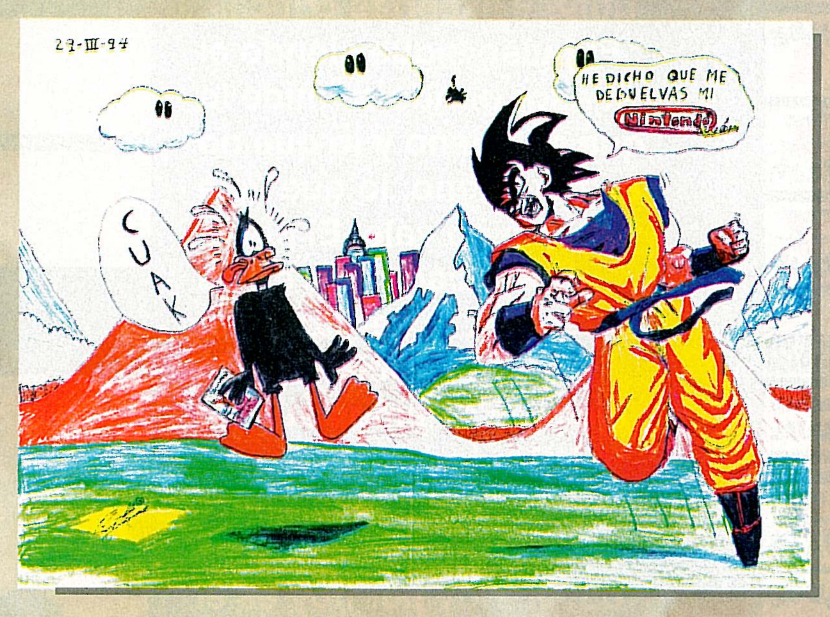
ZONA ZERO

Macarena Gallego Fernadez
(Córdoba)



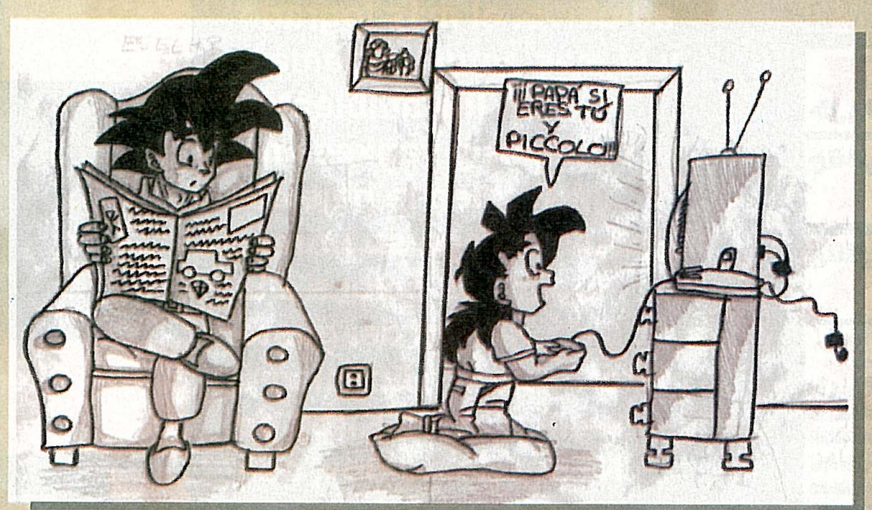


Alejandro Segura Bussing
(Madrid)



Fernando Colorado Gordillo
(Sevilla)





Moisés Nuñez Hernández
(Sevilla)

Iñaki Cruz Pastrian
(Guipuzcoa)

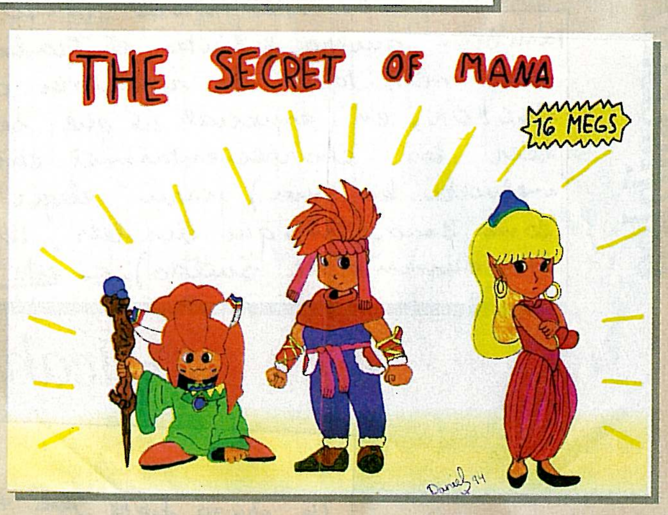
Juan Fco. Coronilla (Madrid)



Felipe Saez Morante (Alicante)



Daniel Seco de Herrera (Barcelona)



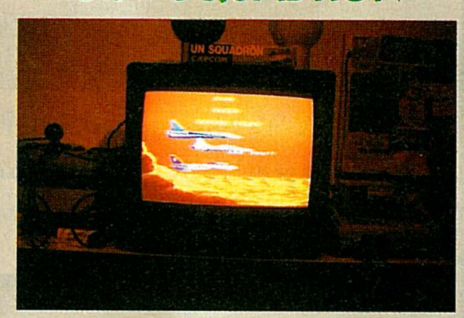


Envíanos tus dibujos y, si son publicados, te regalaremos estos simpáticos llaveros de Mario que sólo podrás conseguir a través de Nintendo Acción.

Y recuerda que debes hacer llegar tu carta a:
HOBBY PRESS,S.A. - "NINTENDO ACCIÓN"
C/ Ciruelos nº 4 - 28700 S.S. de los Reyes (MADRID).
Indicando en una esquina del sobre: ZONA ZERO

RECORD Manía

U.N. SQUADRON



Carlos Formós Badalona (BARCELONA)

Bonito final, ¿verdad? Seguro que te ha costado, pero ya, ya has pasado a la fama...

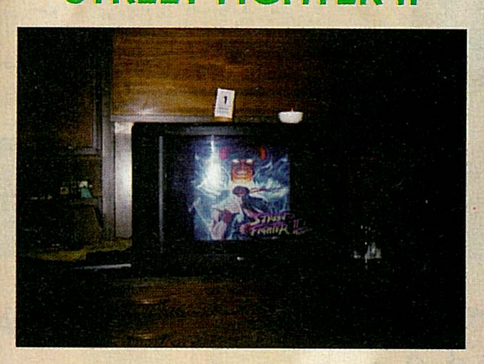
ALADDIN



Oscar Cirac Móstoles (MADRID)

Muy bonita la habitación Oscar. Pero, ¿qué juego es ese? Es que no lo vemos bien. ¿Polaroid?

STREET FIGHTER II



Javier Pondosa Benidorm (ALICANTE)

Sí, hombre sí, acaba juegos así, porque lo de la fotografía no es precisamente lo tuyo, amigo.

ZONA ZERO

A veces llegan cartas...

Interesadas

Por favor, es muy urgente, puesto que si no lo compro, mi suegro no me deja llevarme la consola al pueblo, porque él se aburre y sólo le gusta el billar.

Angel Ramirez (Valencia)

Gafes

nar a el 95 para jugar al Project Reality, la verdad es que debe ser la espera, ¿te imaginas que te atropellara un camión y no verlo?, por lo que a mí respecta no pienso cruzar la calle hasta que llegue la hora.

Juan Benítez (¿¿Japon??)

Piratas

Tengo una consola y tengo algunas dudas sobre ella:
En la portada pone:
¡YES! Premium SP-72AP
Y en la consola pone:
Super Com
Entertainment computer system 72
¿Podríais decirme que consola es? Y también los jueguecillos mejores para ésta

J. Antonio Peña (Jaen)

Mitologicas

Soy el dios Consolo. Mi hijo GAMEBOY no para de llorar porque "ninguna" revista quiere hacer reportajes suyos. O hacen algo, o estaran una buena temporada sin juegos para la SUPER.
¡¡¡HE HABLADO!!!

David Marco Palao (Murcia)

Incomprensibles

Angeles. 18-12-94

Angeles Martinez (Asturias)

Razonables

También quiero felicitar el trabajo que hacéis cada mes todos los redactores de NINTENDO ACCIÓN, en especial al que se encarga de leer las chorrecientasmil cartas enrolladas (incluida la mía) para elegir algunas para Zona Zero. (Tú, que las lees, tenías que pedir un aumento de sueldo). ← esto no es peloteria

Juan Fco Coronilla (Sevilla)

Alcahuetas

Un abrazo fuerte para todo el equipo (eso si recibo el juego mi diversión esta en el sobre)

P.D. La de el sobre es mi hermana (es soltera) una cita por el Dragon Ball Z2

Jose David Iglesias Soto (Baleares)

Fuera de Lugar

Por favor seguid teniendo la oferta de Aladdin hasta el 9 de Junio, que es mi cumpleaños, porque si no tendré que comprarlo en otro sitio peor que vuestra Super revista.

Celia Simon Segovia (Madrid)

Enteradas

Y la última:
- El videojuego titulado "El libro de la Selva"?
¿De qué tratará?

Victor Maeso Velasco (Cantabria)

Teatrales

ocurrido esto paso a explicar: Abrí la revista por la mitad y
la noté muy cambiada, unos tableros de puntuación originalísimos
completos, fui a la sección noticias y... ¡Oh! ¡Ay! ¿¡Eh!?
la noticia del "Super Game Boy", empecé a pegar saltos, brincos.
Todo lo que se hace en los momentos más felices del mundo.
Mi madre fue a ver lo que pasaba y incluso pensó que me había
tocado algo, y no se lo quería explicar pero por muchas cosas que
le dijera no lo comprendería lo que significaba para mí. Mi
madre se enfadó al verme tan alegre y ella no poder saber
la noticia... ¡Pero qué pone ahí! ¡Dímelo! ¿Te ha tocado algo
en un sorteo? ¡Tiene que llamar a tu padre!. Yo con una risa
al estilo Joker le dije: Son cosas de los videojuegos. - ¡Pues vaya!
- dijo ella como si no tuviera importancia. ¡Viva Nintendo!
¡Viva Nintendo Acción! ¡Viva el Super ...! ... Super Game Boy!
¿Y viva tu madre que me "aguantó"?
¡QUE ALEGRIA!

Falco Lombardi (Cornería)

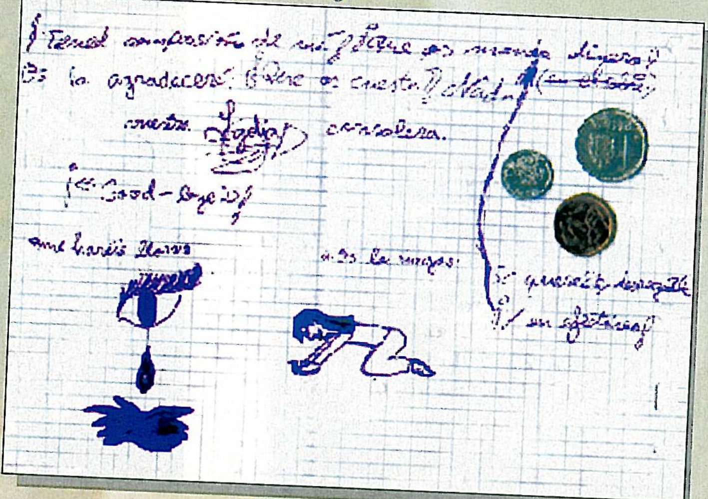
Liliputienses



Ignacio Santabárbara.
Hola Yen tengo una super nes
una nes y una game boy.
También tengo estas dudas 1-¿Cuándo saldrá "El libro de la Selva" en Super nes? ¿Me puedes poner unas imágenes suyas?
2-¿Me puedes aconsejar un buen juego japonés que no sea el dragon ball Z 2 y que sea de lucha? -3- ¿En el dragon ball Z 2 de super nes se puede hacer algún truco para elegirse a más de dos luchadores? ¿Cuál es ese

I. Santa Barbara (Madrid)

En Efectivo



Lidia Martinez Del Valle (Barcelona)

Despistadillas

Samuel Ruiz Santos Fecha 28-3-94
Hola amigos de "Nintendo Acion". Soy un chico loco por "Master Fighter 2" y quiero saber algo más sobre algunos personajes como Ryu, Chunli, Guile y Sangief. Muchas gracias. P.S. gracias otra vez
FIRMA
Santos

Samuel Ruiz Santos (Tenerife)

Altruistas

-También os mando un dibujo hecho por ordenador de los vehiculos del Super SWIV pero no hace falta que me mandeis los llaveros, mandarselos a alguien que le haga mas ilusion.
Se despide de vosotros un umilde servidor y un ferviente admirador (aunque no sepa escribir a maquina muy bien)

Carlos Maldonado Gómez (Murcia)

Arrepentidas

¡Hola muchachos y muchachas!

Me llamo Eugenio Manuel Martínez soy tonto y estoy arrepentido de no ser fiel a Nintendo.

Las únicas consolas que tengo son: una consola pirata que imita a la Super Nintendo y la game gear de Sega.

Mi gran amigo Fernando Crespo es mucho más inteligente, pues tiene las tres consolas de Nintendo la Super Nintendo, la N.E.S., y la game boy.

Eugenio Manuel Martinez (Valladolid)

Neuróticas

HOLA REDACTORES DE NINTENDO ACCIÓN, OS ESCRIBO PORQUE....
¡¡¡ESTOY DESESPERADAA!!! POR CULPA DE VUESTRA REVISTA. POR LAS NOCHES SUEÑO CON NINTENDO ACCIÓN. POR EL DÍA TENGO VISIONES CON NINTENDO ACCIÓN, CUANDO ME COMPRO LA REVISTA, YA ESTOY ESPERANDO HASTA QUE LLEGA EL MES SIGUIENTE PARA VOLVER A COMPRARME NINTENDO ACCIÓN. A MI PERRA LA LLAMO NINTENDO ACCIÓN, A MI MADRE LA LLAMO NINTENDO ACCIÓN, A MI PADRE LO LLAMO NINTENDO ACCIÓN.
EN EL COLEGIO ME TOMAN POR LOCA POR QUE A TODOS LOS LLAMO NINTENDO ACCIÓN. EN UN EXAMEN DE CIENCIAS CONTESTÉ TODAS LAS PREGUNTAS CON "NINTENDO ACCIÓN ES LA MEJOR", Y EL PROFESOR ADEMÁS DEL CERO, ME ECHÓ DE CLASE, MIENTRAS TODOS SE PARTÍAN EL CULO DE RISA.

Macarena Gallego. (Córdoba)

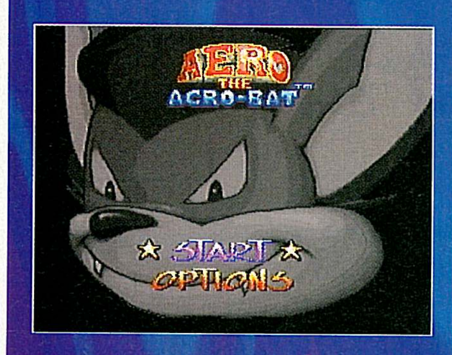
en clave Nintendo

AERO THE ACROBAT

SUPER NINTENDO

Para saltarse los niveles

Si quieres moverte con libertad por los endiablados niveles de este arcade, prueba a hacer lo siguiente. En la pantalla de Start-Options pulsa ***Abajo, A, Abajo, Y, Abajo, A, Abajo, Y, Start****. Empieza a jugar y pausa el juego en cualquier momento. Realiza entonces la siguiente operación:* ***Arriba, X, Abajo, B, Izquierda, Y, Derecha, A,*** *L y R.*



SUPER BOMBERMAN

SUPER NINTENDO

Inmunidad temporal

Al principio de cada nivel serás agraciado con el nunca bien ponderado don de la inmunidad. Tan sólo dura unos segundos, pero suficientes para provocar importantes destrozos. ¿Qué cómo? Presta atención. Nada más empezar la partida ***pon una bomba*** *y, tan pronto como explote,* ***pulsa rápidamente el botón A y desplázate a través del escenario****. Con esta técnica conseguirás destrozar todo lo que se interponga en tu camino.*



Excelente este Equinox, ¿verdad?. Aunque un poco dificilillo, ¿no? Pues tranquilos, amigos, no os pongáis nerviosos. Aquí llega Nintendo Acción con una práctica guía que os ayudará a resolver esas situaciones tan complicadas que os impiden avanzar y disfrutar a tope de este genial cartucho.



Por Javier Castellote

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

FASE 1: GALADONIA (de frutas)

PUERTA 1:01



Cuando hayas recogido los **12 tokens** podrás dirigirte a la habitación 01-01 para enfrentarte al enemigo de final de fase. Sal rápidamente del círculo de tokens que te rodea y aparecerá **una calavera gigante.** Dispárala cuando tenga **los agujeros de los ojos iluminados**. No te aproximes demasiado porque te enviará fantasmas para eliminarte.

Una vez te hayas introducido en la primera mazmorra, lo primero que debes hacer para comenzar el juego con buen pie es **entrar en la habitación de la izquierda** (habitación 01-07) y hacerte con tu primer arma: **el cuchillo,** que te resultará fundamental para deshacerte de tus enemigos y poder así **avanzar más rápidamente.**

PUERTA 1:07

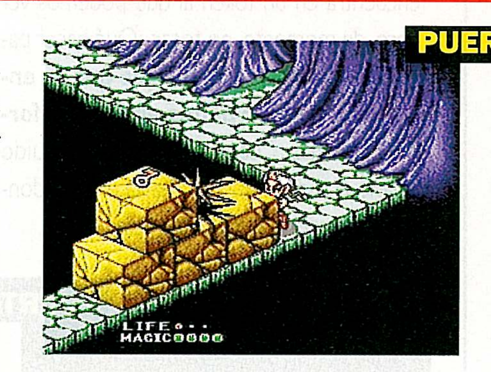


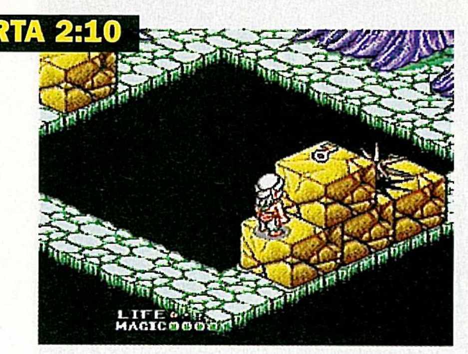
FASE 2: TOR (mundo es güeno)

El objetivo principal de esta estancia se centra en **una llave** que se encuentra encima de una losa. Lo único que debes hacer para conseguir alcanzarla **es empujar los tres bloques inferiores de derecha a izquierda.**

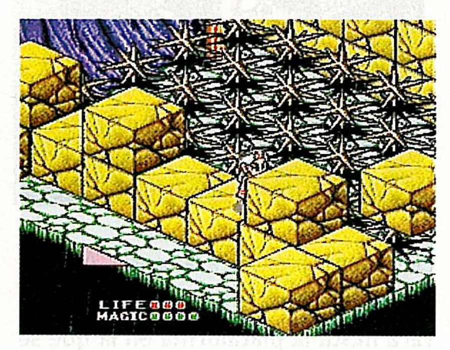
Una vez movidos, **utilízalos como peldaños** y podrás subir cómodamente y hacerte con la deseada llave.

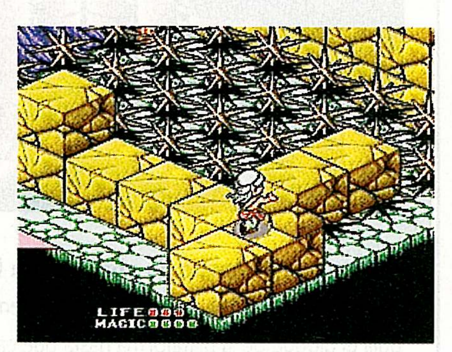
PUERTA 2:10

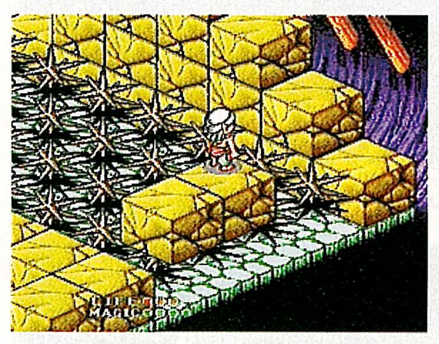




PUERTA 2:1 A







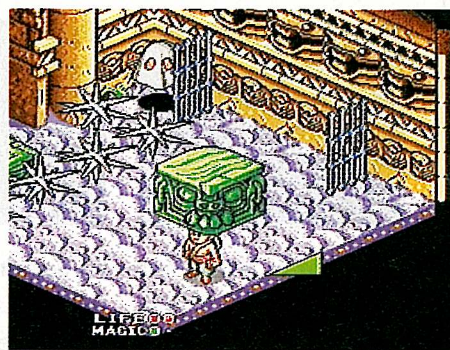
Aquí tenemos otra llave para recoger. Haz lo siguiente: **empuja hacia adelante el bloque de la derecha** hasta conseguir colocarlo sobre los pinchos. Luego, **sitúa el bloque de al lado en el lugar en el que se encontraba el anterior,** de modo que puedas arrastrar ambos bloques hacia la zona de pinchos. Una vez hecho ésto podrás saltar fácilmente a la otra plataforma y coger la llave.

FASE 3: DEESO (nada, monada)

Sube a la plataforma y **empuja el bloque del centro,** dejándolo ir.

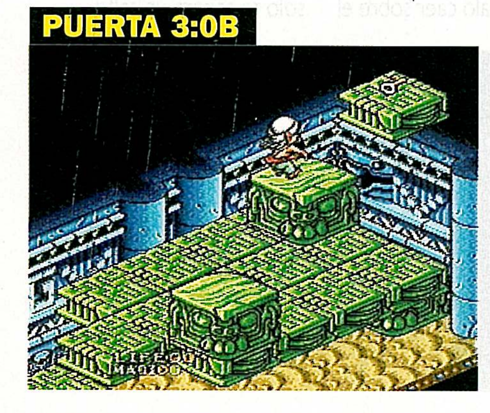
A continuación desplaza el de la izquierda y cuando comience a deslizarse por sí solo **corre junto a él y colócate encima.**

En el momento en que se mueva hacia la derecha, **salta rápidamente sobre la plataforma y toma la llave.**





PUERTA 3:0B



PUERTA 3:11



Nada más entrar en la habitación verás que un bloque está cayendo. **Cógelo y mantenlo sobre tu cabeza.**

Diríjete hacia la puerta y cuando ésta se eleve aprovecha que retiene el bloque para salir por debajo. Una vez esté en el suelo, **arrástralo hacia el lugar desde el cual puedas saltar sobre los pinchos.**

en clave Nintendo

EMPIRE STRIKES BACK
SUPER NINTENDO

Para ver el final
No es un truco muy útil, pero sí bastante espectacular. Se trata de ver el final del juego sin necesidad de mover un músculo, ni siquiera de usar tu espada láser. En la pantalla de presentación pulsa: ***A, B, A, B, A, B, A, B.*** *Fácil y sencillo.*



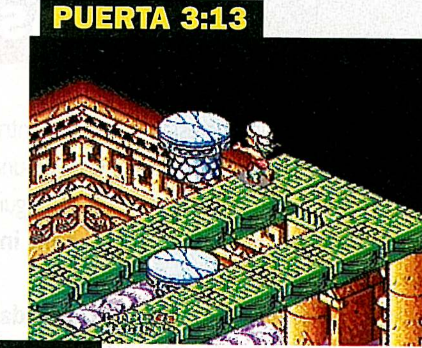
FINAL FIGHT 2
SUPER NINTENDO

Modo Champion Edition
Pero, ¿cómo es posible? ¿Qué aún no conoces la modalidad ***Champion Edition*** *de este pedazo de cartucho? ¿Y duermes por las noches tan tranquilo? ¡Increíble! ...Menos mal que aquí estamos nosotros para ponerte al día. Presta mucha atención. Presiona la siguiente combinación de teclas tan rápido como puedas en la pantalla de presentación:* ***Abajo, Abajo, Arriba, Arriba, Derecha, Izquierda, Derecha, Izquierda, L y R.*** *Si todo ha funcionado* ***correctamente, la pantalla se volverá de color azul.*** *Por cierto, para los "novatos" diremos que la modalidad* ***Champion Edition consiste en que un luchador se enfrente a sí mismo.***

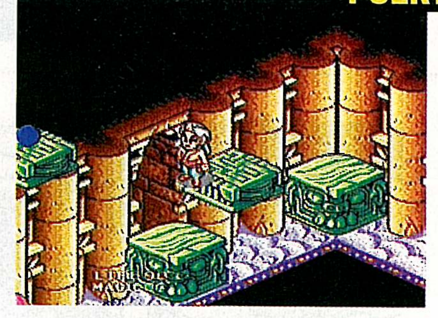


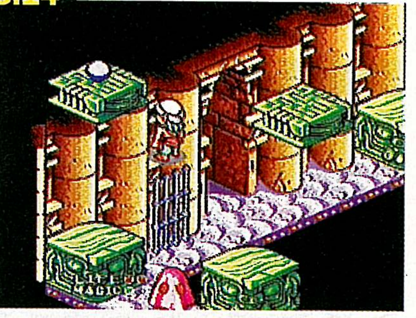
PUERTA 3:13

Como bien sabes, el objetivo de esta fase se encuentra en un token al que podemos ver pero, de momento, no tocar. ¿Qué hacer para ello? Fácil: empuja **el bloque que se encuentra dando vueltas en la plataforma móvil.** Cuando hayas conseguido bajarlo al suelo, arrástralo hasta el lugar donde se encuentra el **token** y hazte con él.



PUERTA 3:14



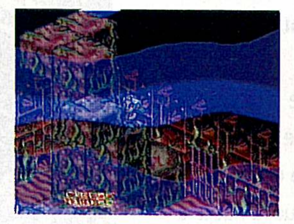


Arrastra el bloque de abajo hasta la esquina izquierda. Luego súbete a él, empuja el bloque de la plataforma hasta que caiga al suelo y llévalo posteriormente hasta la esquina más próxima a la puerta. A continuación, **súbete a la puerta y ella te elevará hasta la plataforma en la que se encuentra el token.**

FASE 4: ATLENA (Luz del día)

PUERTA 4:19







Desplaza el bloque más bajo de la derecha hacia la izquierda y **colócalo entre los dos pinchos.** Empuja el bloque más alto de la torre central y déjalo caer sobre el otro que previamente has colocado. De ahí al **token** sólo te separa un salto.

PUERTA 4:28

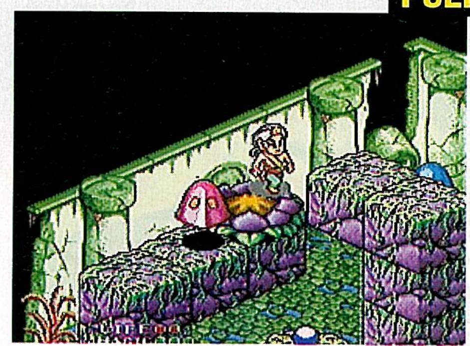


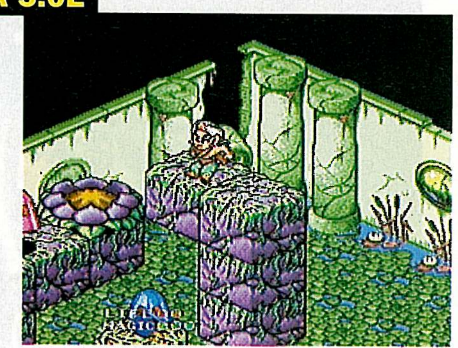
Hay una **habitación** escondida abajo, en el lado derecho, junto a la **plataforma con los pinchos**.

Es imprescindible que llegues hasta allí, porque encontrarás una **valiosísima llave blanca**. La llave te servirá, claro está, para abrir la puerta blanca. Y ésta a su vez te dará acceso a otra estancia.

FASE 5: QUAGMINE (no se nos ocurre nada)

PUERTA 5:0E



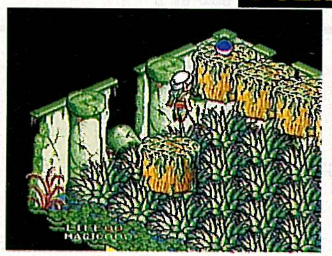


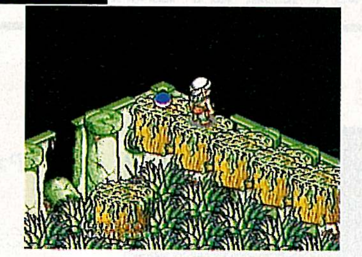
En la parte superior izquierda de esta habitación se encuentra **un bloque al que no puedes ver porque está tapado por otros.** Ve hacia él, empújalo hacia abajo y sitúalo a la altura de la flor. Desde ella te podrás encaramar a la plataforma central y de ahí ... ¡a por el token!

PUERTA 5:0C

Acaba con tu rival y arrastra el bloque a la esquina de la derecha. Desde ahí podrás saltar sobre la plataforma y coger el token.

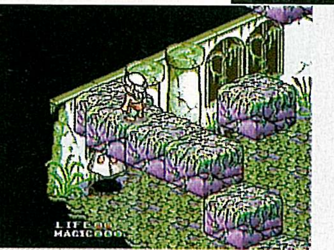
PUERTA 5:0F





Súbete al bloque móvil y cuando éste se encuentre a mitad de camino **salta al otro lado.** Entonces el bloque se detendrá. **Coge el token,** vuelve al bloque y rápidamente salta fuera de él, porque se irá bajo la plataforma y no podrás volver de ningún otro modo.

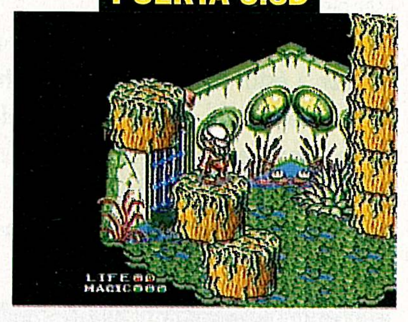
PUERTA 5:25





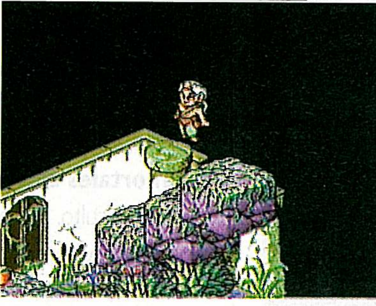
Cuando entres en esta habitación **no mates al fantasma blanco.** Lo que debes hacer es subir a lo alto de la plataforma y empujar el bloque superior de modo que caiga sobre él. Después déjate caer sobre el "nuevo bloque móvil" y **salta a por el token.**

PUERTA 5:3D



Mueve el segundo bloque de la columna de dos que hay a la izquierda. Pero muévelo sólo lo suficiente como para que te **permita saltar al bloque superior** de la esquina izquierda. Luego, simplemente **déjate llevar por este bloque móvil y salta a por el token.** Es algo complicado, pero...

PUERTA 5:3E





Súbete al bloque que hay en la parte superior izquierda de la habitación. Una vez allí empuja el bloque **situado más arriba** de los dos que hay, pero sin que llegue a caerse abajo. Tras desplazarlo sólo lo suficiente, **súbete a él y salta hacia la otra plataforma.** A partir de ahí capturar el alimento será "pan comido".

JURASSIC PARK
SUPER NINTENDO

Vida extra y otros objetos
Os contaré una historia que ocurrió hace 65 millones de años. Todo sucedió cuando Alan consiguió **eliminar al terrible velocirraptor**. Después, descendió por las escaleras hasta llegar al punto donde había un enorme canto rodado y otra serie de escaleras. Alan se adelantó hasta el borde del último peldaño, justo en frente de la **pared del embarcadero**. Aunque no lo sabía, esta pared era una **puerta secreta** que conducía a una habitación con **una vida extra** y algunos objetos útiles más. Vamos, a qué esperas, echa una mano a Alan en su jurásica aventura.

METAL COMBAT
SUPER NINTENDO

Jugar en «Real Mode»
Este truco es sólo para valientes. ¿Porqué? Prueba a hacerlo y verás. En la pantalla del título y con el mando del primer jugador, pulsa **B, A, L, L**. Accederás a una **nueva categoría de juego**. Una nueva prueba para tu Scope y tus super sentidos.

TOP GEAR 2
SUPER NINTENDO

Códigos
Disfruta de las **tres últimas claves** para este genial cartucho. Y lo mejor de todo es que el coche ya está equipado con todo lo mejor que se le puede poner. Así ganar es fácil.

H6Q+ B82N #7#N #[]76 TPN[[

8T7P RR3# V#R7 MN4HG [87NN

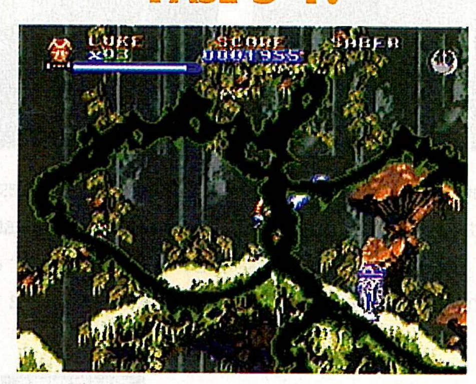
¢N4L NWNL C6PC %BQ][2WVBB



Por David García

NIVEL 5: LUKE EN DAGOBAH

FASE 5-1:



Tan pronto como el nivel dé comienzo, **salta a la plataforma que hay sobre ti**, y avanza sobre ésta tanto como puedas, hasta situarte al filo. Una vez allí, realiza uno de tus famosos **saltos mortales con tu espada láser** y revela un icono oculto. Posteriormente, déjate caer al fondo del nivel y avanza hacia la izquierda. Por esos lares, haz otra vez el numerito del salto mortal y, por arte de magia, **aparecerán dos nuevos iconos que aumentarán tu potencia**. ¡Ah!, y ya que estás por aquí, elimina a los dos malos de la helice que andan haciendo de las suyas.

A medio camino de la **zona superior** de este nivel encontrarás un **icono oculto para aumentar tu fuerza mental**, y alguna que otra cosilla más que dejamos que tú mismo descubras. No te lo vamos a dar todo hecho.

FASE 5-2:

Password: PGBNBH

Quédate en lo más profundo de esta fase para evitar a los malvados **gorilas de Gundarcs**. Cuando llegues a las setas de piedra, usa tu **sable para descubrir** (justo entre los champiñones) un **icono de fuerza anti-movimiento** y toda una colección de power-ups que, a buen seguro, van a ser bien recibidos.

Un consejo general: presta mucha atención a estos **niveles de Dagobah**. Debes saber que **no es bueno dar vueltas** para ver si encuentras algo de interés. Sigue los pasos que vamos marcándote, y luego **intenta llegar al final de la fase sin rodeos.**



Fase 5-3



Ha llegado la hora de utilizar el **potenciador de salto** (si todo ha ido bien lo deberías haber cogido en la fase 5-1). Pues bien, salta a la plataforma que hay sobre tí, y **justo encima de tu cabeza encontrarás unos cuantos iconos** de sumo interés. Ya sabes: a **sablazo limpio** con ellos.

Después de la masacre, déjate caer al fondo de la fase y **avanza a la izquierda para conseguir algo de munición**. Algo más a la derecha, verás una **plataforma móvil**. Primero, elimina a los graciosillos de la hélice, luego pon la **fuerza de salto (Elevate-power)** y por último, salta. El objetivo es ir saltando de plataforma en plataforma hasta llegar a lo más alto. Allí, además de estar la salida para el siguiente nivel, encontrarás un buen **puñado de dólares**... no, que eso es una peli...eh, de iconos, sí, eso es.

Super Jefe Swamp



Cuando el bichejo se acerque a tí, salta sobre él efectuando un **doble salto mortal** para que tu sable le alcance. Una vez que le hayas sobre pasado, él te mostrará su desagradable boca. Continúa saltando y dando sablazos en la dirección en la que te encuentres, hasta que alcances el final de la pantalla. Así las cosas, vuelve a saltar pero en la dirección contraria. Repite todo este proceso hasta que hayas **cortado sus cuatro ojos y nariz,** y después salta para caer a las profundidades del pantano. Nada para no hundirte y utiliza el armamento pesado.

Nivel 6: La ciudad nube de Lando

Fase 6-1:

Password: DLPMMD



Avanza hasta que encuentres la primera bifurcación de este nivel. Podrás tomar una plataforma que te llevará a lo más alto del nivel o continuar hacia la izquierda. Si vas a la izquierda, hallarás **munición y tres corazones**. La otra opción es muy, pero que muy difícil.

Cuando salgas al exterior y llegues a la primera pendiente grande, déjate caer y avanza a la derecha. Sigue descendiendo hasta alcanzar la sala que que hay en la esquina derecha del mapeado. Aquí **encontrarás vidas, granadas, munición y salud**. Cuando llegues a la zona alta, ve a la derecha y arrójate por el agujero para llegar a una nueva bifurcación. Si tomas el camino de la derecha encontrarás una nueva habitación con vidas extras, corazones y demás.

Super jefe: El viejo transporte imperial



Espera cerca de la puerta, y antes de acercarte a a la nave elimina a los **cuatro enemigos** que rondan la zona hasta que uno de ellos se desprenda de un **detonador térmico**. Lo mejor es **atacar primero el exterior de la nave con granadas,** y después agacharte, apuntar hacia arriba al centro de la nave y disparar hasta que te duela el dedo.

Fase 6-2:

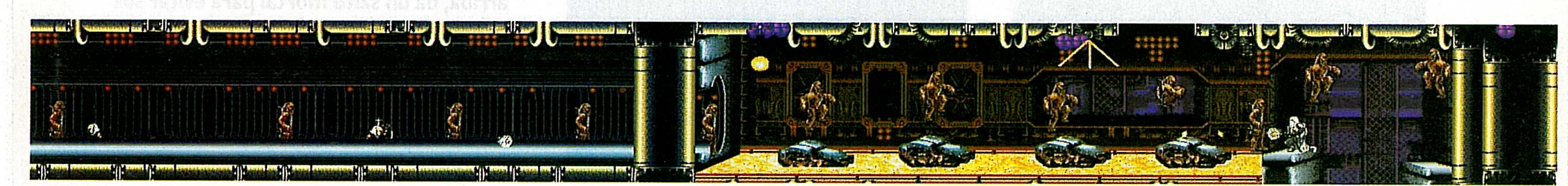
Password: SHRBLW

Asegúrate de hacer el **máximo número de giros del Chewie Haggar**. Aléjate de la lava y cuando atravieses una de estas zonas sigue avanzando a pesar de todos los obstáculos. Si intentas dar un rodeo, lo único que conseguirás es aumentar tu nivel de daños.

Los dos primeros IG88 con los que te encuentres te **proporcionarán munición**.

En este nivel aparecerán, para tu desgracia, alguno de los más despreciables enemigos, conocidos como **"las Esferas Púrpuras"**. Recuerda lo útil que era encontrar un tejadillo en el que resguardarse en estos casos, y si yo fuera tú tendría siempre bien dispuesto los rastreadores de calor... nunca se sabe.

Ah, sí. Encontrarás otra **corazón extra en la parte izquierda del enorme túnel** que deberás atravesar antes de enfrentarte al jefe; aproximadamente cuando lleves atravesado las 3/4 partes del subterráneo.



NIGEL MANSELL'S WORLD CHAMP

SUPER NINTENDO

Claves para todos los circuitos

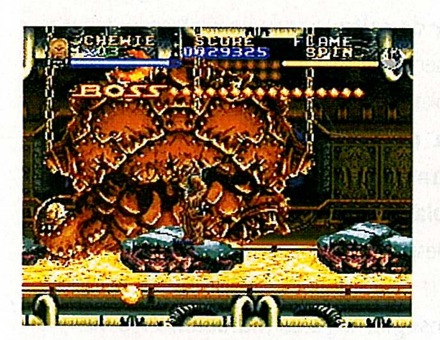


Sólo los mejores pilotos disponen de estos códigos. Así que, ponte el cinturon y aprieta las teclas de tu consola hasta el fondo.

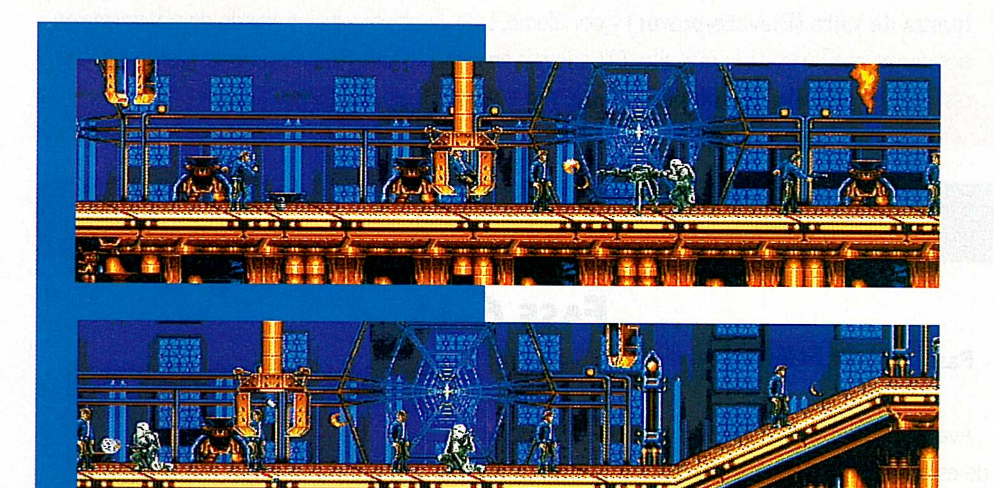
MEXICO:	DPGM15M9.LVYSTT.49
BRASIL:	4ZF01QWZW74H3.L4JL
ESPAÑA:	95T78JFSG9K3W7L5L
SAN MARINO	C89K7.6ZJSGG0XBS4L
MONACO:	QPGFQFJ12N6KNVWW7
CANADA:	N5S9LYBB66KKB4PDXX
FRANCIA:	WPBQJR46RLLBX.F97S
GRAN BRETAÑA:	72WNBM5V4NT6H5QZQ7
ALEMANIA:	DM46FWWGQBCM0F0.LT
HUNGRIA:	CWTNWRWC4JNZP25T1T
BELGICA:	VJ3PNZXP329MHQDP2T
ITALIA:	WLRCNOQP8LN8FZL12H
PORTUGAL:	9W1XH9G6H9LKV3.8MH
JAPON:	HH5GY62QPCVD9ZK5HD
AUSTRALIA:	X4LWJ01XN6LW0D3KVY
FINAL:	VM.20HQDMSN0QWLT2Q



SUPER JEFE: LA EXPLOTRACION MINERA DE UGHARRD



Fija la mirilla de tu láser en el techo y acaba con las **Esferas Púrpuras** que rondan por allí. Una vez que hayas limpiado la zona, quédate en la plataforma flotante. Elimina los **tres puertos de la nave espacial** en los que hay personas: el de arriba a la derecha, el de la izquierda y el de abajo a la derecha. Una vez que hayan desaparecido, la gente morirá muy deprisa, dejando la cápsula de escape pilotada por un ugnaught. Concentra tu fuego sobre él y pronto quedará bien tostadito.



FASE 6-3

Password: LNGPNN

Elimina las enormes garras mecánicas antes de que causen daño. Como recompensa, dejarán un buen número de corazones. Intenta no congelarte, y no olvides revisar todas las **cápsulas de carbón**: algunas contienen beneficiosas herramientas.

Encuentra las **Esferas Púrpuras** y prepárate para encontrar una habitación de megabonus. Atraviesa la pared derecha y continúa saltando hacia abajo para llegar al lado izquierdo del hoyo, hasta alcanzar el fondo del agujero. Luego, camina a la izquierda a través de un pasadizo secreto hasta llegar a una habitación con más vidas, granadas e iconos curativos que puedes sacudir y golpear. Ten en cuenta que esta será la habitación en la que reinicies la partida en caso de que mueras, lo que nadie desea.

SUPER JEFE: CAMARA CRIOGÉNICA



Tan pronto como te introduzcas en la cámara, sigue saltando hacia arriba para llegar a la **esquina izquierda de la pantalla**. Tira todas las granadas que puedas y **apunta con tu pistola hacia abajo**. Dispara hasta que tu cargador se quede vacío. Cuando el **super jefe se mueva hacia arriba, da un salto mortal para evitar sus llamas**. Pero realmente, si tienes suficiente energía y una pistola potente no te tienes que molestar en hacer la pirueta circense. Dedícate a disparar y pasa de rollos.

FASE 6-4

Password: FSFMSR

La única cosa molesta es el **furioso Walrus**, que estará golpeando tu plataforma y la hundirá hasta la mitad del nivel. Espera hasta que él se dirija hacia tí, entonces salta detrás de suyo para caer sobre la plataforma donde se encuentra. Si le alcanzas muchas veces **conseguirás munición como recompensa.**



SUPER JEFE: BOBA FETT



Dispárale con tu arma mientras **Boba permanezca en el aire**, y tan pronto como llegue al suelo, **salta hacia él y realiza un giro**. Asegúrate de no quedar congelado. Por lo demás no creemos que te resulte demasiado complicado. Si sigues nuestros consejos.

SUPER JEFE: LA NAVE DE BOBA FETT



El chavalín es el feo de la nave. Pero como sólo dispara, con hacer uno de tus **famosos giros, te lo cargarás.**

NIVEL 7: X-WING

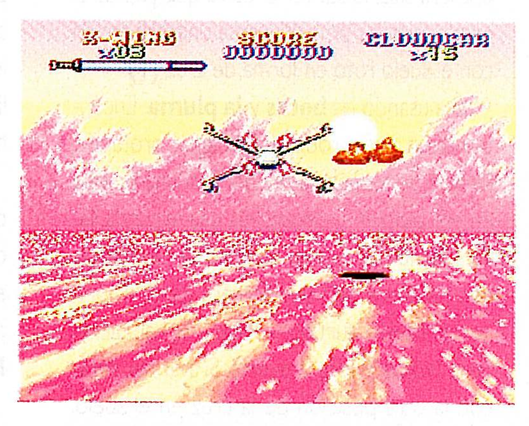
FASE 7-1:

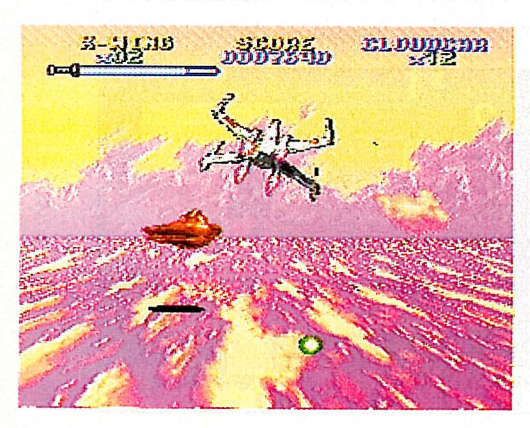
Password: FCPDPC

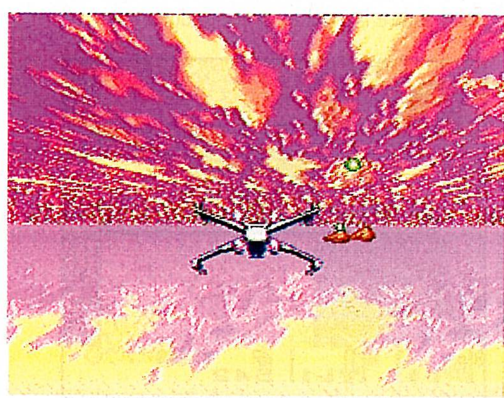
Otro nivel complicado. **No olvides recolectar los corazones** abandonados por los vehículos-nube y recuerda usar los **torpedos de fotones** (botones L y R) para derribar a las naves espaciales de un sólo impacto.

Localiza las naves, sigue su rastro y dispara **dos torpedos justo en frente de ella. No resistirá el impacto.**

Continúa **moviéndote y disparándo en todo momento** para evitar posibles encuentros no deseados.







UNAS VENTILLAS EXTRA...

• TEST DE SONIDO

Para oir tus melodías favoritas no tienes más que empezar la partida normalmente y en cualquier momento del juego presionar simultáneamente **Y, B, X, A y ABAJO** en tu pad. Entonces, y sin soltar las anteriores, pulsa **START**. Ya podrás deleitar a tus oídos con las musiquillas que más te gusten.

• CRÉDITOS EXTRA

Fácil, fácil. Para conseguir siete créditos extra basta con que presiones **X, Y, A, B, X y X en la pantalla de título**. Puede que te sean de gran ayuda para finalizar la aventura, así que tenlos muy en cuenta.

• TEXTOS ROTATIVOS

Pero además, si en esta misma pantalla de título presionas **Y, Y, Y, Y** lograrás hacer que la introducción se convierta en un texto rotativo a tu antojo con tan sólo pulsar los botones **L y R.**

NOTA: TODOS LOS PASSWORD ESPECIFICADOS CORRESPONDEN AL NIVEL DE DIFICULTAD "BRAVE".

en clave Nintendo

MORTAL KOMBAT
SUPER NINTENDO

EL TRUCO DEL REPTIL

Lucha en la fase del ***enorme agujero****, e intenta conseguir una* ***doble victoria sin que te toquen un pelo ("flawless victory")****. Si lo consigues,* ***lucharás contra un reptil en esta misma fase.***

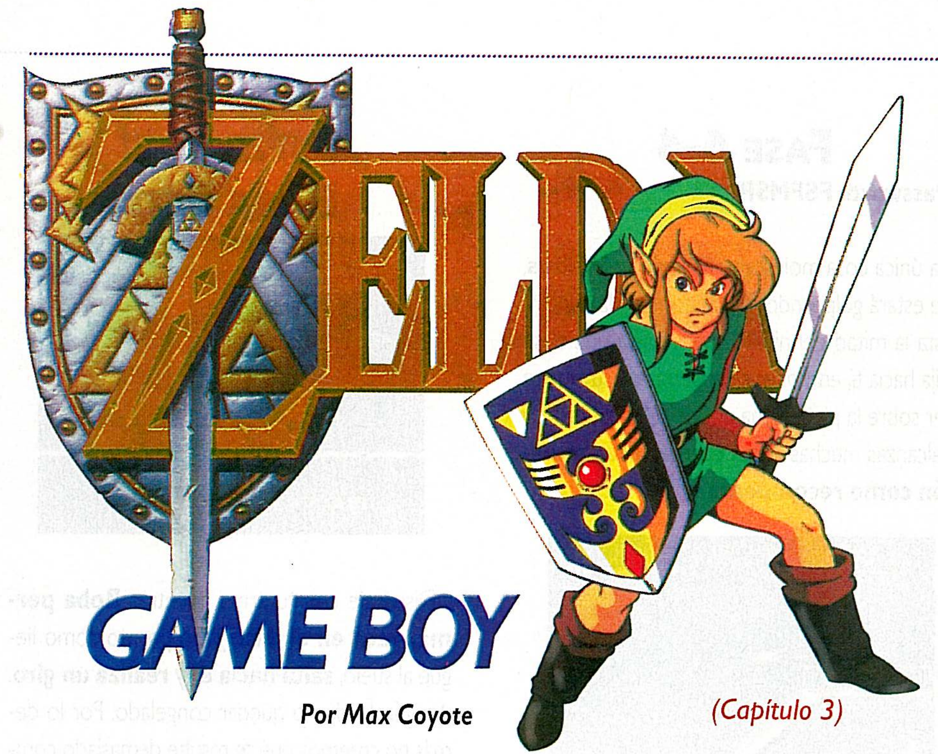
UN EXTRAÑO FINAL CON SUB-ZERO

Elimina *a tu enemigo sin ningún tipo de contemplaciones en el* ***primer round****, pero* ***el segundo tomátelo con algo más de calma****. Debes ir quitándole la energía poco a poco y sin que aparezca la frasecilla "Finish Him". Después,* ***usa el rayo congelador de Sub-Zero*** *para que aparezca el letrerillo que antes comentábamos. Una vez lo tengas* ***entre las cuerdas acaba con él*** *y sin piedad. Verás como los* ***trocitos de hielo que hay alrededor de tu contrincante se romperán en miles de pedacitos dejando tan solo el cuerpo en pie****.*

DEJAR SIN SENTIDO AL CONTRINCANTE

Este truco te permitirá coger algo de práctica para próximas batallas. ***Acércate lo bastante a tu adversario como para propinarle una patada volante*** *y luego aterrices en el lado opuesto de la pantalla. Rápidamente* ***realiza el mismo movimiento*** *pero hacia el lado opuesto (no puede ser de otra manera), y luego una vez más. Al aterrizar la tercera vez,* ***salta sobre tu rival con el movimiento normal****. Tu enemigo se quedará sin sentido y será incapaz de realizar cualquier tipó de movimiento. Ya no tienes más que realizar una buena serie de* ***uppercuts y alguna que otra comnbinación de golpes bajos****, y se acabó.*

Nota: Sabemos que los trucos de Mortal Kombat *para Super Nintendo os gustan muchísimo. Y que también vosotros habéis descubierto unas cuantas cosillas para el juego de Acclaim, ¿verdad? Pues bien, si os animáis a enviarnos esas cosillas, estaremos encantados de publicarlas. Lo dicho.*



Por Max Coyote

(Capítulo 3)

En nuestro último capítulo dejamos a Link dentro del **tunel del pescador**. Bien, pues una vez allí, nuestra única alternativa será subir hasta una **sala donde hay dos erizos**. Usando el escudo nos desharemos de ellos, con lo que se abrirá la puerta de la derecha. Allí hay más erizos, un cofre y dos puertas cerradas. En el cofre encontraremos una **brújula**, y en la habitación que verás tras eliminar a los enemigos, **una llave**.

Vuelve atrás y sube por las escaleras de la primera sala, hasta ver el cofre que guarda el mapa. Si bajas por ahí, verás una habitación con el suelo roto en forma de cruz **(1)**.

Salta usando las **botas y la pluma**. Encontrarás un cofre rodeado de agua profunda, junto a un bloque agrietado. Pon una bomba en ese bloque y conseguirás una segunda llave. Usando el mismo sistema de la bomba, nos haremos con una tercera llave. Ahora, con el llavero surtido, vuelve a la habitación de la brújula y abre la puerta. Si avanzas, darás con la otra posición de la cruz en el suelo. Salta y abre la piedra con cerradura.

Recuerda las escaleras que bajan al sótano. Avanza hacia la derecha y aparecerá una **llave que cae** por uno de los agujeros del suelo.

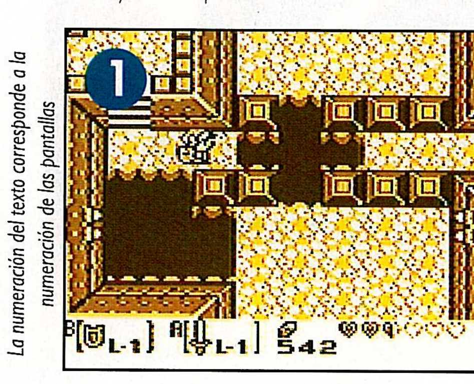
Vé por el único camino que queda libre hasta llegar al **cofre-trampa**, donde deberás tomar el camino superior. Allí encontrarás las **"baldosas que brillan" (2)**. Pasa entonces a la sala de la derecha para hacerte con una nueva llave.

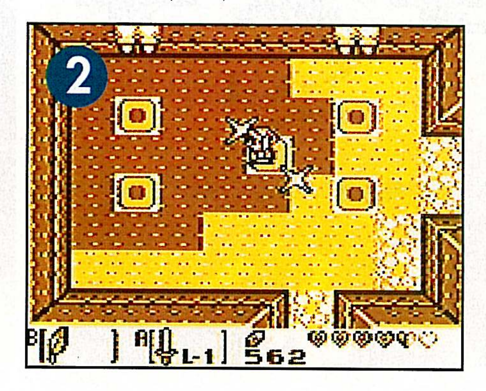
Vuelve a la habitación en la que la llave cayó al vacío y abre la puerta superior: verás un gran guardián **(3)**. Una vez derrotado, se abrirá una puerta que nos llevará a una sala en la que los bloques te impedirán el paso. Tirando de la polea **(4)**, lograrás separar los bloques y obtener las aletas. Daremos con otra sala de baldosas brillantes cuyo rastro debemos seguir.

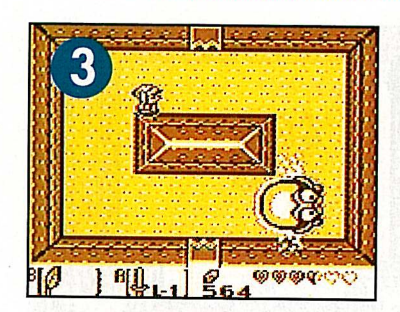
Junto a esta sala se encuentra un primer grupo de baldosas que activaremos para abrir unas escaleras que bajan al sótano. Si quieres atravesar el pasadizo, tendrás que provocar al bloque que pende del techo y subirte a él. Ya tenemos la **Knightmare´s Key**.

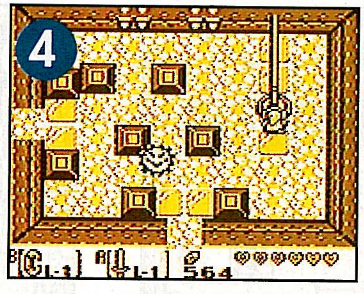
Volvemos pues a aquellas escaleras que dejamos de lado al principio. Allí daremos con la lla-

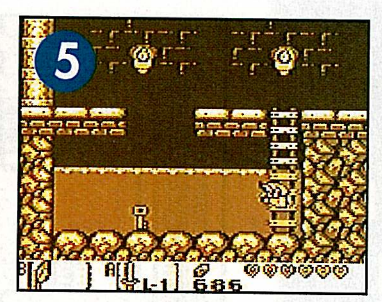
La numeración del texto corresponde a la numeración de las pantallas

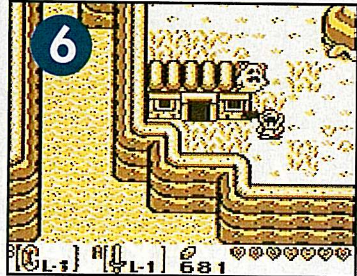


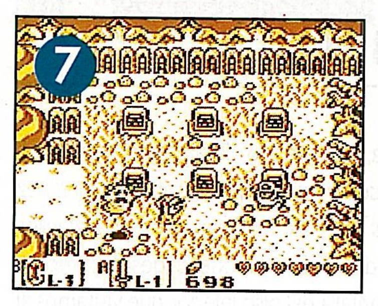






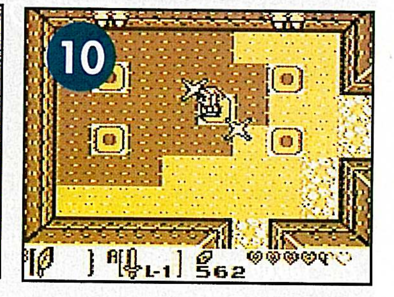












ve que desapareció en el agujero **(5)**. Vamos hasta la piedra con cerradura y allí nos enfrentamos con el enorme **pez abisal** que custodia el arpa. Basta con golpearle en la antena que tiene en la parte superior de la cabeza.

En este preciso instante, recibirás un mensaje de gran utilidad: ¡Ve a la bahía! Allí, cerca de una simpática casita **(6)**, nos espera una sorpresa sobrenatural: Un fantasma con buenas intenciones se nos pega a la chepa. Pronto sabremos porqué: "Llévame a mi tumba, quiero ver mi tumba"

Como ya tienes bastante con resolver la aventura, decides ayudar al pobre fantasma y te encaminas al **cementerio. (7)** Sin embargo, una vez allí, nuestro espectral amigo no parece encontrar su tumba. ¡Vaya por Dios!

El secreto consiste en salir del cementerio por la **pantalla de la casa de la bruja** y después bajar hacia abajo. Allí, en una pantalla recóndita, se halla la solitaria tumba del que fue un buen hombre. **(8)** En agradecimiento, el fantasma te pedirá que vuelvas a visitar su casa donde te espera una concha mágica.

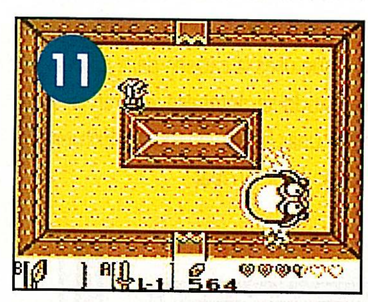
Nivel 5: Caffish Maw

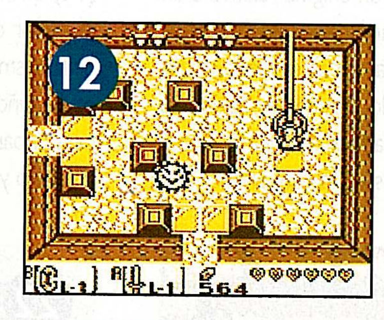
Para llegar a este palacio submarino tendrás que dar con una **puerta en forma de cabeza de pez (9)** que se encuentra al sur del mapeado de la isla de Koholint, (cuatro pantallas a la izquierda de la última de las casitas del Animal Village). Para llegar a la puerta tendrás que hacer una inmersión de buceo sin bombona.

Muy pronto comprobarás que te encuentras en un nivel caracterizado por la gran cantidad de molestos **abismos (10)** en el suelo que te impiden llegar a donde quisieras, para hacerte con los objetos habituales: llaves, rupees...

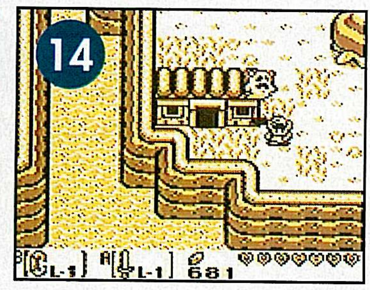
Camina hacia la izquierda deshaciéndote de los enemigos que precises para que se vayan abriendo las puertas. En la cuarta pantalla hay unas escaleras que conducen al piso de abajo.**(11)** En él hay una pantalla con **4 bloques enterrados** entre la maleza. Practica un poco de jardinería y desliza los dos bloques superiores hasta que se junten. De pronto, la **primera llave del nivel** aparecerá ante ti. Fíjate en la pantalla de la izquierda, que tiene en el suelo un dibujo en forma de calavera con un bloque de piedra en cada esquina, y no olvides su localización porque será importante para acabar la fase.

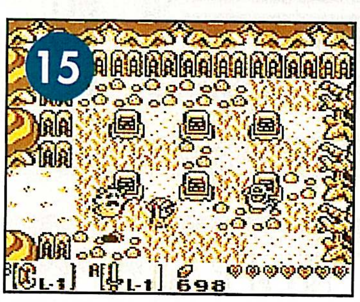
Volvemos sobre nuestros pasos hasta la primera sala que tenga un camino hacia arriba. Seguimos por él hasta topar con una habitación con el dibujo de la calavera con un bloque de



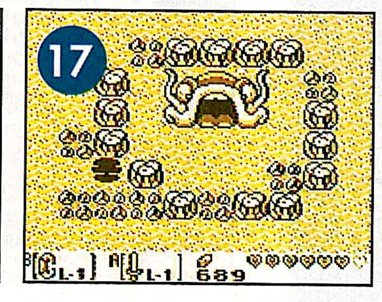


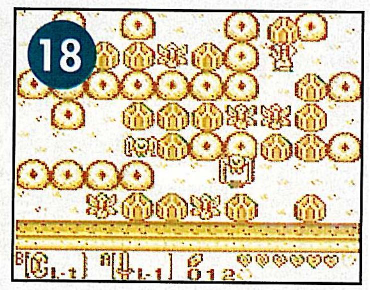












en clave Nintendo

LAMBORGHINI AMERICAN

SUPER NINTENDO

Algunos consejos monetarios

Correr con tu Lamborghini te puede reportar cuantiosas ganancias. Por ejemplo, si ***consigues terminar una carrera sin chocarte con ningún coche, 100.000 dólares extra*** *llenarán tus bolsillos.* ***La carrera de Miami*** *también puede ser muy beneficiosa para tus arcas, porque si recoges el* ***70% de los objetos de la carretera****, tales como conos o sombrillas, obtendrás* ***un bonus de 50.000$****. No está nada mal para estos tiempos que corren, ¿verdad? Pues a practicar.*



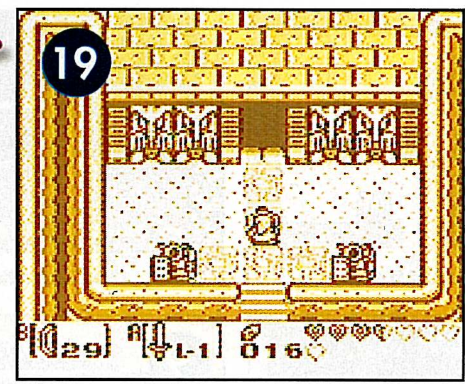
MECHWARRIOR

SUPER NINTENDO

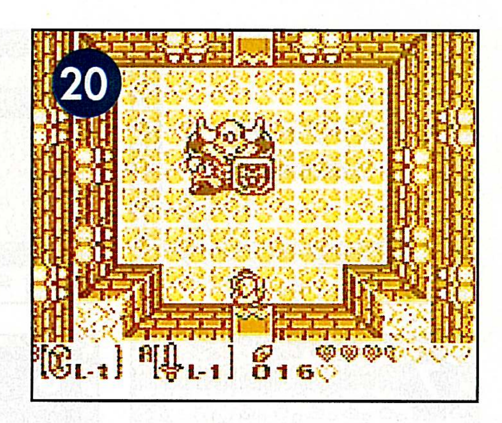
Para ser invencible

Empieza el juego, elige la ***tercera opción*** *por la izquierda y* ***presiona el botón B****. Ahora elige la opción O.K. y volverás a la anterior pantalla, en la que aparecerá una calavera a la izquierda. Tranquilo, porque eso es señal de que todo va bien.* ***Selecciona la calavera y comienza el combate****. Ahora pausa el juego y presiona la siguiente secuencia:* ***A, L, L, Y, A, L, L, Y, A, L, L, Y****. Si lo haces correctamente, verás que la palabra* ***"invencible"*** *aparece en el centro de tu pantalla.*





19



20

piedra en la esquina superior izquierda en el suelo. **(12)** Súbitamente aparecerá el dueño del chiringuito, un malhumorado esqueleto gigante que se abalanza sobre nosotros. Más vale que lleves contigo un buen **cargamento de dinamita**, porque la mejor forma de acabar con él es golpearle con tu espada y cuando se hunda en el suelo, colocar una bomba junto a él. Si repites este proceso tres veces, tu enemigo huirá despavorido.

Seguimos a la derecha y en la siguiente pantalla caminamos hacia arriba. Encontrarás un curioso paso con **cinco bloques de piedra.(12)** Empuja el del centro hacia arriba y gira a la izquierda. Ahora vuelve a entrar en la pantalla y empuja de nuevo el bloque: esto te permitirá pulsar el **interruptor que abre** la puerta de la habitación de la derecha. En ella, decorada con la misma calavera, esta vez con dos bloques de piedra, te espera un segundo combate con el malo de los huesitos. Repite la estrategia del anterior choque y volverá a huir amedrentado.

Bajamos a la pantalla por la que llegamos y tomamos las escaleras que nos llevan al piso de abajo. Allí, tras resolver un enigma relativo a un bloque deslizante, no tardaremos en encontrar una pantalla con una calavera en el suelo y... ¿lo adivinas? Sí señor, tres bloques de piedra en tres de sus esquinas. Ha llegado el momento de hacer lo propio con el asustadizo esqueleto.

Y ahora, un ejercicio de agudeza intelectual: ¿Dónde deberemos ir para acabar de una vez por todas con este enemigo que tanta lata nos está dando? Sólo nos queda desplazarnos a aquella pantalla del piso inferior que visitamos al principio del nivel. Cuando acabes con él estarás bastante más cerca de llegar al final, porque estás a punto de hacerte con un artilugio maravilloso: **Una cadena con una bola de pinchos** en su extremo, que podrás lanzar a grandes distancias deshaciéndote de todo bicho viviente y, lo que es más importante, que te permite salvar abismos y agujeros en el suelo.**(13)**

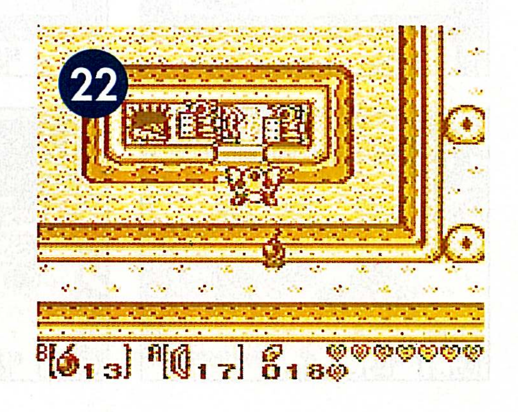
Ha llegado el momento de recorrer todas esas pantallas que antes te estaban negadas. En ellas encontrarás un par de llaves esenciales, además de algunos regalitos extra. Para conseguir una de ellas deberás bucear en una habitación.

Después de todo lo dicho, ayudándote con el mapa no te costará demasiado dar un paseo por las habitaciones que aún no has visitado. Para finalizar el nivel tendrás que enfrentarte con unos peligrosos enemigos.

En primer lugar, un par de **arañas gigantes (14)** que se mueven de un extremo a otro. Será mejor que permanezcas en la zona inferior de la misma y que uses la cadena para golpearlas en los piños cuando se detengan y abran la boca para dispararte unas bolas venenosas. Primero la de abajo y luego la de arriba.



21



22

Finalmente, el último enemigo es un **gusano (15)** que intenta golpearte con su cola mientras su cabeza aparece por cuatro agujeros distintos. Al principio parece peliagudo pero lo único que necesitas es usar tu cadena cuando la cabeza aparezca en el agujero de su guarida. Como si fuera una caña de pescar, lograrás atraer hacia ti al gusano y darle canela. Repitiendo este proceso habrás acabado con él y te premiarán con la Wind Marimba o **marimba del viento. (16)**

Mientras salimos de la **Caffish Maw** se nos informa de una noticia de interés: un santuario está emergiendo del mar. Sin duda, éste será nuestro próximo destino.

Siguiendo el cauce del agua hacia el norte no tardaremos en avistar la **entrada de una cueva** y una cerradura cerca de ella. **(17) (Ayúdate con el mapa para localizar la entrada)** Sin embargo, de momento, no debemos entrar en ella, pues nuestro amigo el búho **nos indicará que hay dos santuarios: uno al norte y otro al sur**, y que debemos visitar primero el del sur. Cosas de Zelda.

Asi pues, buscamos tierra cerca de allí y encontramos un **laberinto plagado de piedras y otros obstáculos. (18) Nos abrimos camino hacia el sur**. Pronto llegaremos a un patio de columnas con estatuas de guerrero flanqueándolas. Y ahí está el truco: **empuja la estatua y está tomará vida como si fuera un robot.** De esta forma lograrás abrirte paso **hasta el primer santuario.(19)**

En él te espera un **tremendo vikingo (20)**que tiene por costumbre **saltar para aplastarte con su peso**. La mejor forma de acabar con él es usar el **efecto de 'whirling blade' o espada giratoria**. Una vez superado este enemigo podremos acercarnos a echar un vistazo a una **pintura mural en una habitación oscura.**

Nos apañamos para conseguir un poco de luz y aparece ante nosotros un **cuadro con un pez y un búho que tiene una leyenda inscrita. (21)** Esta nos cuenta que la isla de **Koholint no existe como nosotros la conocemos sino que sólo es un sueño** y que para llegar a conocerla tal y como realmente es necesitamos **despertar al Pez del Viento.**

Ahora con la llave del **'Face Shrine' o Santuario del Rostro en nuestro poder** nos dirigimos hacia el norte para usarla en la cerradura que vimos antes, pero si lo prefieres p**uedes aprovechar a abrir a bombazos la puerta de una cueva que hay al final de la lengua de tierra**. En ella, un **hada buena repondrá tu energía al máximo**, lo que nunca está de más.

Cuando uses **la llave en la cerradura, la puerta se abrirá**, pero aún no podremos entrar. Para ello debes **buscar una isleta en el estanque cercano y empujar la estatua de la izquierda.(22)** Esta tomará vida revelando unas **escaleras que conducen a un subterráneo que nos permitirá llegar por fin al siguiente nivel**.

Pero esto será otra historia. Una historia que resolveremos en el próximo número de Nintendo Acción y que promete ser tan interesante como la que te hemos contado este mes. Hasta entonces, suerte y puntería. Por lo demás, ya sabes, el número que hay en el texto coincide con el de la pantalla del juego correspondiente.



ROCK'N ROLL RACING

SUPER NINTENDO

Para correr en el planeta infierno

Si quieres aparecer directamente en el último de los stages rockeros en el que se puede correr, haz caso de los siguientes pasos. Accede al ***modo versus y sitúate en la pantalla del planeta NDH****. Una vez allí, pulsa a la vez* ***L, R, Select y, sin soltarlos, el botón direccional hacia la derecha****.*





Olaf es un gran piloto

Si quieres correr con Olaf, el genial piloto de Lost Vikings (que no, que no nos hemos equivocado de juego), haz lo siguiente. Elige el modo versus y accede a la pantalla de elección de pilotos. Allí ve hasta ***E. Tarquinn*** *y realiza exactamente lo mismo que en el truco anterior:* ***L, R y Select a la vez, y sin soltarnos, pad hacia la derecha****.*

Test de sonido Larry

Accede a la pantalla de opciones y, después de seleccionar a un piloto y el coche que conducirá, mueve el cursor a la opción ***LARRY ON y presiona los botones L y R****. Escucharás los comentarios más sarcásticos y socarrones de este sutil locutor.*



Por Javier Castellote

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

Parece que el mes pasado se nos quedaron unas cosillas sobre este juego en el tintero, ¿verdad? Bien, pues vamos a resarcirnos del error publicando lo que nos quedamos todos sin saber y, de paso, algún truquillo "sin importancia" más.

EL TRUCO DEL POWER UP



Cuando aparezca en pantalla el lema **"Tonight's Match Up"**, presiona **13 veces** sobre cualquier botón y **rota el pad** en el sentido de las agujas del reloj hasta que empiece el partido. Ahora sí. Conseguirás unos **mates de escándalo.**

MATES

Seguro que la colección de mates que tienes en esta doble página es lo suficientemente atractiva como para que te sientas retado. Así que, sin más dilación, "carga" el juego, **pon el turbo y deja que la maestría del jugador**, su situación en el campo, fuerzas y **presión de los contrarios** le dejen hacer el resto.



Mate por la espalda



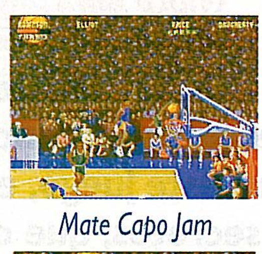
Mate equilibrista



Mate humeante



Mate Jumbo Jam


Mate Capo Jam


Mate Ciego


Mate Air Jam

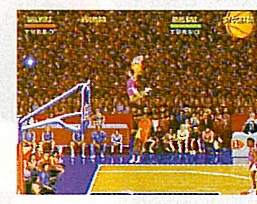

Mate acróbata


La bola de nieve


Mate del huevo


Mate del Ángel


Mate del cartero


Mate del escorpión


Mate lateral


Mate paloma


Mate salvaje


Mate Skyjam


Mate Tarzán

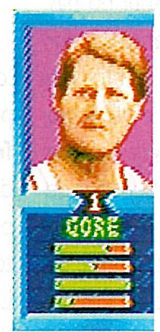

Mortal Jam

LA OTRA NBA

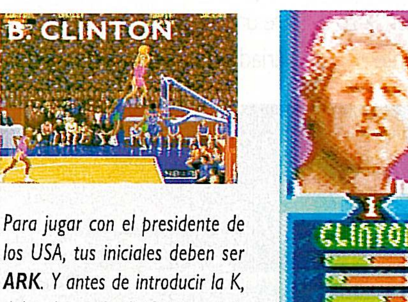
Atento al último truco con el que nos hemos hecho porque es la bomba. **Ve a la pantalla de records y coloca las iniciales** que ahora te diremos para cada jugador, sólo que **sin introducir la última**. A continuación haz el movimiento especificado y ya verás qué sorpresa.







*Di sí a grabar tus iniciales y coloca en pantalla la palabra **NET**. Marca la T pero no la introduzcas. Mejor haz **L, R y A** simultáneamente.*

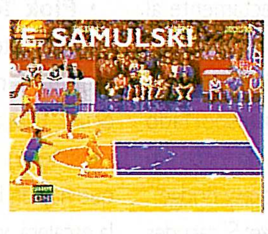


*Para jugar con el presidente de los USA, tus iniciales deben ser **ARK**. Y antes de introducir la K, debes hacer **L, START y X** simultáneamente.*



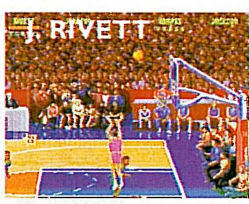


*El nombre es lo de menos. Lo que mola es la cara, y se consigue con las iniciales **CAR**, y antes de la R, pues el siguiente movimiento simultáneo: **L, R, X**.*





*Repite la misma operación sólo que con las iniciales **AIR**. Ya sabes, antes de introducir la R, haz **L, START y X**.*

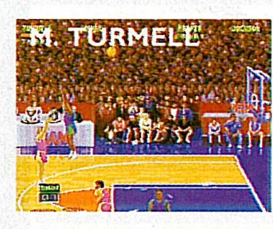


*Pantalla de records, iniciales o como quieras llamarla, colocas **RJR**, y antes de la R haces **R, START y X** al mismo tiempo.*





*Introduce como tus iniciales **QB**, ve al **espacio en blanco** y márcalo pero sin introducirlo. Haz entonces **L, START y X**.*





*No nos cansamos de repetir. Las iniciales de este señor son **MUT**. Y antes de meter la T, el movimiento es **R, START y A**.*





*Las iniciales de este buen chaval son **SAL** (como su nombre), y la fórmula mágica de lanzamiento es **L, R, X** a la vez.*





*Las iniciales de Scruff son **ROD**. Ya sabes, marca la D pero no la introduzcas. Y luego haz **R, START y X** al mismo tiempo.*

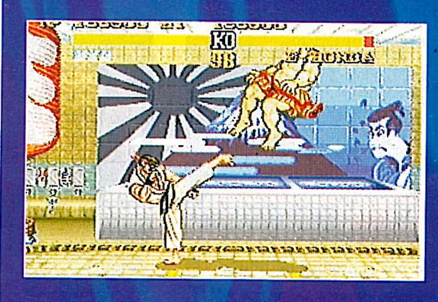
en clave Nintendo

STREET FIGHTER 2 TURBO

SUPER NINTENDO

Acabar el juego en el nivel 8

Ahí va un truco para acabar el juego en el nivel 8. Espera a que aparezca el logo de Capcom y presionar **Abajo, R, Arriba, L, Y, B, X y A**. A continuación vé a las opciones y sitúa el nivel de dificultad en el uno. Elige jugador y adéntrate en la lucha. Lo único que debes hacer es **no perder un sólo round** para no desperdiciar ningún continue. Si lográs acabar el cartucho observarás que estás ante el final del nivel de dificultad 8. Eso significa un bonito final en vez de la frasecilla "Try again".





KIRBY'S PINBALL LAND

GAME BOY

Jugar en las fases de bonus

En la pantalla de presentación de este adictivo juego de pinball haz **Izquierda, Select y B al mismo tiempo**. Empezarás a jugar en las fases de bonus. Así las verás toditas.

PLOK

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

Hemos descubiertos unos trucos para este juego, en forma de pasadizos secretos, que os van a dejar alucinados. Si queréis ponerlos en práctica, no tenéis más que seguir estos consejos.

Por David García

PASADIZOS SECRETOS:

Cotton Island

• **The beach**: Al principio del nivel, salta a la izquierda y descubrirás el nivel "Crazy Cradles" (Cunas locas). Desafortunadamente, a Plok no le sentará bien el bañito.

• **Columns**: Cuando Plok se caiga más allá de la flecha, encontrará un pasadizo secreto que le llevará directamente al nivel "Blind Leap".

• **Log Falls**: A mitad de este nivel, Plok será transportado por medio de uno de estos pasadizos al nivel "Rickety Bridge".

• **Rickety Bridge**: Si sacudes el mástil de la bandera que hay al final de este nivel, te transporatrás a Bobins Bros. en "Cotton Island" (Isla del Algodón).

• **Blind Leap**: Sitúate en la parte segura de la cuna, en ese lugar donde la punta de la flecha está colocada hacia arriba, y serás conducido a "Akrillic".

Akrillic

• **Garlen beach**: A la derecha de Orson, la criatura de la plataforma de avión, hay un transportador a "Sleepy Dale".

• **Plok Town**: Aquí no hay exactamente un transportador secreto, sino una habitación oculta. Para acceder a ella debes situarte en la primera baldosa que hay en la parte superior de la escalera, y saltar a la izquierda.

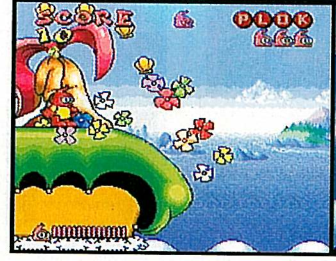
• **Venge Thicket**: Hay un transportador hacia "Dremy Cove". Está situado exactamente al final de este nivel, en la zona derecha concretamente.

• **Crashing Rocks**: Camina hacia la izquierda al principio del nivel y Plok se transportará hacia la zona "High Flying", en el nivel "Flea Pit".

LLegacy Island

• **Sponge Rocks**: Las frutas esconden en este nivel un transportador a "Log Falls".

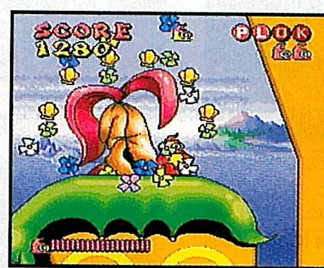
Advertencia: Encontrarás los pasadizos secretos (transportadores), disparando a la **fruta que cuelga del centro** del árbol. A ella y sólo a ella. Si por casualidad te equivocas o se te va la mano, no podrás entrar. Una vez dentro, dos posibilidades: correr contra el tiempo sobre un vehículo o recoger ítems variados para reponer energía.







Pasadizo The Beach







Pasadizo Columns


CENTRO MAIL
MAIL VxC
VENTA POR CORREO
91 380 28 92
¡HAZ TU PEDIDO POR TELEFONO!
ALICANTE
PADRE MARIANA, 24
TEL: 514 39 98
BADALONA
CALLE SOLEDAT, 12
TEL: 464 46 97
BARCELONA
PLAÇA CATALUNYA
CARRER DE PAU CLARIS, 106
TEL: 412 63 10
BARCELONA
PLAÇA SANTS
C. SANT CRIST 51-57 (SANTS)
TEL: 296 69 23
BILBAO
PZA. DE ARRIQUIBAR, 4
TEL: 410 34 73
BURGOS
AV. REYES CATOLICOS, 18. TRASERA.
TEL: 24 05 47
MADRID
Atocha
Pº STA. MARIA DE LA CABEZA, 1
TEL: 527 82 25
MADRID
SOL
CALLE MONTERA, 32, 2º
TEL: 522 49 79
MADRID
¡NUEVO! CENTRO
PARQUE VOSA, 24
MOSTOLES. TEL: 617 11 15
Torrejón MADRID
AV. DE LA CONSTITUCION, 90
LOCAL 64. TEL: 6770 90 24
Tres Cantos MADRID
EDIFICIO EL ZOCO (POSTERIOR)
AV. COLMENAR VIEJO.S. PUEBLOS
TEL: 804 08 72
Fuengirola MALAGA
CALLE ALEMANIA, 5
TEL: 58 25 82
SALAMANCA
CALLE TORO, 84.
TEL: 26 16 81
S. SEBASTIAN
CALLE AUTONOMIA, 3
TEL: 47 40 72
Dos Hermanas SEVILLA
CALLE LAS MORERILLAS, 6
TEL: 566 76 64
ZARAGOZA
CENT. COMERCIAL INDEPENDENCIA
LOCAL 100 B-2. PLANTA ALTA.
TEL: 21 82 71
VIGO
PLAZA DE LA PRINCESA
TEL: 22 09 39
DESCUENTO 500 Ptas.
SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM
DESCUENTO 500 Ptas.
ART OF FIGHTING - 12990
BATTLETOADS- 9490
BATMAN RETURNS- 10590
BUBSY- 9990
CLAY FIGHTER- CONS
CLIFFHANGER- 12490
CORRECAMINOS- 9990
EMPIRE STRIKES BACK- 12990
EQUINOX- 9890
FINAL FIGHT 2 - 12490
FLASH BACK- 9890
GP 1- 10990
LAST ACTION HERO- 11990
LAWNMOVER MAN- 12490
LOST VIKINGS- 8990
METAL COMBAT- 10990
NIGEL MANSELL'S- 8990
PLOK- 7990
POP & TWIN BEE- 10590
SENSIBLE SOCCER- 9890
SKY BLAZER- 9890
SOCCER KID- 11990
SPACE ACE- 11990
STARWING- 9990
STREET FIGHTER II TURBO- 12990
SUNSET RIDERS- 12490
SUPER MARIO ALL STARS- 9990
SUPER WIDGET - 11900
TOTAL CARNAGE- 12490
TROLL - 9990
TUFF ENUFF - 11900
TURN & BURN - 12990
TURTLES TOURNAMENT- 12990
VIRTUAL SOCCER- 11990
YOUNG MERLIN- 12990
SUPEROFERTAS SUPER NINTENDO
ADDAMS FAMILY 2 - 5490
ALADDIN - 9990
ALIEN 3- 6990
ANOTHER WORLD- 5490
AXELAY- 5490
BEST OF THE BEST- 5490
BOB- 5990
COOL SPOT - 5490
COOL WORLD - 5490
CRASH DUMMIES- 6990
DARIUS TWIN - 4900
DENNIS THE MENACE - 5490
EARTH DEFENSE FORCE - 4900
G. FOREMAN- 5490
GODS - 5490
JAMES BOND JR.- 3990
JOHN MADDEN 93- 3990
JURASSIC PARK - 5490
KING'S ARTHUR WORLD - 4900
LEMMINGS - 6900
MORTAL COMBAT- 7990
MR NUTZ - 5490
NBA JAM - 10490
NHLPA HOCKEY 93- 3990
PGA TOUR GOLF- 3990
PILOTWINGS- 5490
PRINCE OF PERSIA- 5490
PUSH OVER- 5490
RIVAL TURF - 6900
ROBOCOP 3- 5490
STAR WARS- 5490
SPIDERMAN/X-MEN- 5490
STREET FIGHTER 2- 5490
SUPER ADVENTURE ISLAND - 6900
SUPER ALESTE - 4900
SUPER BOMBERMAN - 4990
SUPER DOUBLE DRAGON - 6900
SUPER G. & GHOST- 5490
SUPER JAMES POND - 5490
SUPER KICK OFF- 4990
SUPER OFF ROAD - 4900
SUPER PARODIUS- 5490
SUPER STRIKE GUNNER- 5490
SUPER SWIV- 3990
SYVALION- 5490
TERMINATOR 2- 6990
TEST DRIVE - 5490
TINY TOONS - 8990
TRODDLERS - 5490
TOP GEAR - 6900
WARPSPEED - 5490
WHIRLO- 5490
W. LEAGUE BASKETBALL- 6990
ZELDA - 6990
DESCUENTO 300 Ptas. *
MAS CARTUCHOS GAME BOY
DESCUENTO 300 Ptas. *
BUBLE BOBBLE 2 5990
DR MARIO 4490
DUCK TALES 5490
FERRARI GRAND PRIX 5490
HOME ALONE 2 4990
JURASSIC PARK 5990
KYRBY DREAMSLAND 4490
LOS PICAPIEDRA 5990
MARIO & YOSHI 4490
POPEYE II 5490
ROAD RASH 5990
STAR WAR 5490
SUPER MARIO LAND 4490
THE FIDGETS 5990
XENON 2 5490
* EXCEPTO OFERTAS
OFERTAS GAME BOY
ADDAMS FAMILY 2490
BEST OF THE BEST 2990
BLUE BROTHER 2995
BOULDER DASH 1995
COOL WORLD 2490
CRASH DUMMIES 2990
DENNIS THE MENACE 2490
DYNABLASTER 1995
F1 RACER 3395
GARGOYLES 1995
JORDAN VS BIRD 1495
KICK OFF 2995
KRUSTY FUN HOUSE 2990
KUNG FU MASTER 1995
MUHAMED ALI 2490
NAVY SEALS 2990
NBA 2995
PALAMADES 1990
PARASOL SATR 2990
PIMBALL 1995
PRINCE OF BOBLETE 1995
PRINCE VALIANT 2990
R- TYPE 1995
ROBIN HOOD 2990
ROAD LAND 1495
STAR TRECK 2490
SPIDERMAN 1995
SPIDERMAN X-MEN 3490
SUPER JAMES POND 2490
TERMINATOR 2 2990
TETRIS 3990
TIP OFF 2595
TOP GUN 2990
TRAZ 1995
UNIVERSAL SOLDIER 2990
ADVENTURE ISLAND II P.V.P. – 4990
ASTERIX P.V.P. – 5490
BATMAN (Animated Series) P.V.P. – 5490
BATTLETOADS II P.V.P. – 5490
CASTLE QUEST P.V.P. – 4990
CHUCK ROCK P.V.P. – 4990
DARKWING DUCK P.V.P. – 5990
DESCUENTO 300 Ptas.
EL IMPERIO CONTRAATACA P.V.P. – 5490
FELIX THE CAT P.V.P. – 4990
KIRBY'S PINBALL LAND P.V.P. – 5490
MORTAL KOMBAT P.V.P. – 5990
MYSTIC QUEST P.V.P. – 5490
NIGEL MANSELL'S P.V.P. – 4990
PANG P.V.P. – 5990
DESCUENTO 300 Ptas.
SUPER MARIO LAND II P.V.P. – 5990
SUPER MARIO LAND III P.V.P. – 5990
TINY TOONS II P.V.P. – 5490
TOP RANKING TENNIS P.V.P. – 4990
TURTLES III P.V.P. – 5490
ZELDA P.V.P. – 5990
ZOOL P.V.P. – 5990
CONSOLAS
SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM
¡SUPER OFERTA!
14.990
GAMEBOY 7.990
+ TETRIS 11.990
+ TETRIS + STAR WAR 14.990
MEGAMAN 4 - 7990
KIRBY'S ADVENTURE - 7990
Nintendo
ASTYANAX 1995
BATTLE OF OLIMPUS 1995
BIONIC COMANDO 1995
BLADES OF STEEL 2995
BLUE SHADOW 3995
CAPTAIN PLANET 4995
CASTELVANIA 3995
DAYS OF THUNDER 2995
FAXANADU 2995
GAUNLET 1995
GOAL 4995
GOONIES 2 1955
GRADIUS 2995
KICK OFF 4990
KICLE CUBICLE 1995
LEGEND OF ZELDA 4995
MEGAMAN II 4995
METAL GEAR 1995
MISION IMPOSIBLE 1995
NEW GHOSTBUSTER II 4995
POW 4995
PUNCH OUT 1995
PUZZNIC 2995
RED OCTOBER 1995
RUSH & ATTACK 2995
SHADOW WARRIOR 4995
SIMON QUEST 3995
SOLSTICE 1995
STEALTH ATF 1995
STREET GANS 4995
SUPER OFF ROAD 2995
SUPER SPY HUNTER 3995
SUPER TURRICAN 4990
WILLOW 4995
ZELDA 2 4995
Envía este cupón a Mail VxC, Pº Santa María de la Cabeza, 1. 28045 MADRID
TITULO
DESCUENTO
TOTAL
NOMBRE Y APELLIDOS
DIRECCION COMPLETA
POBLACION
PROVINCIA
C.P.
TELEFONO
MODELO DE CONSOLA
Nº CLIENTE
NUEVO CLIENTE
ENVIOS POR CORREO CONTRAREEMBOLSO
GASTOS ENVIO +250
TOTAL
PRECIOS VALIDOS SALVO ERROR TIPOGRAFICO • PRECIOS IVA INCLUIDO

MANGA manía

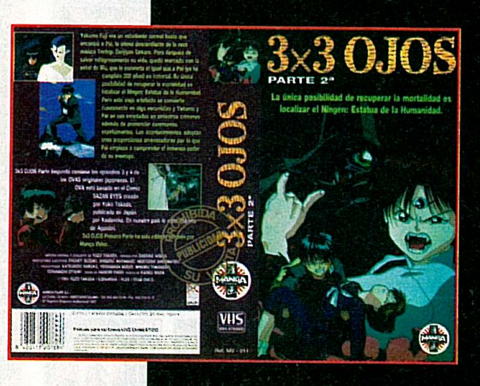
Este mes vamos a continuar ofreciendo manga. Dada la repercusión que aún tiene el reportaje que publicamos en el número anterior, hemos decidido crear una sección manga que continúe con ese espíritu emprendedor y os informe puntualmente de todo lo que se sabe del tema.

EL VÍDEO

La conexión mangavídeo

He aquí los últimos lanzamientos que **Manga Films** acaba de poner a la venta en nuestro país.

• **3X3 Ojos (2ª Parte)**: Un estupendo manga de **Yuzo Takada** publicado por Kodansha, cuyo título original es **Sazan Eyes**. Dirigida por **Daisuke Nisho**, esta segunda parte recoge los **episodios 3 y 4 de las OVAS** originales japonesas. Este mangavídeo dura 58 minutos y sale por **2.495 pts.**





• MACROSS II (Actos I y 2): Siente el manga, el videojuego y el Anime a partes iguales. Y dicen que es uno de los más cotizados entre los Otakus. Bebe, para empezar, del manga de **Shikehiro Tomota y Tsuguo Okazaki** que edita Comics Forum. La parte videojuego es obra de **Zamuse**, va por la vida de beat-´em-up, adora el modo 7 y si le queréis encontrar parecido, buscad en U.N Squadron. El Anime dura 55 minutos, se compone de 3 cassettes con **dos OVAS originales** cada uno y se va a las **2.995 pts.**

EL NOTICIÓN

Otra forma de manga-ver


Imagen de "Tetsuo"

De la mano de **Manga Films**, un nuevo sello para fanáticos del sector pretende instalarse con fuerza entre el público más enterado. **STRONGVIDEO** será una nueva vertiente **Anime** enteramente dedicada a la **edición de films de acción real,** bien adaptaciones de manga, bien películas que por su guión o efectos reúnan los requisitos necesarios para satisfacer al Otaku de la nueva generación.

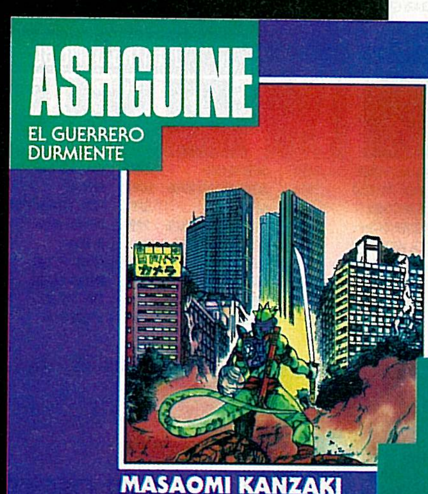
El primer lanzamiento de Strongvideo será **Tetsuo** y tendrá lugar el 4 de mayo. Tetsuo es la obra cumbre de **Shinya Tsukamoto**, el que dicen es máximo exponente del Cyberpunk en Neo-Tokyo. ¿El precio? Bien, pues **2.995 pts**.

Algunos títulos que próximamente se pondrán a la venta bajo este sello son **Wicked City, Sonatine, Bullet in the Head...**

RINCÓN DE LECTURA

Pronto, Ranma 1/2 2ª parte y Ashguine

En el número anterior de esta revista os anticipamos que **Comics Forum** tenía preparadas unas cuantas cosillas para lanzarlas durante el **Salón del Comic de Barcelona.** Ahora, podemos anunciaros definitivamente que la segunda entrega de Ranma 1/2 y el libro Ashguine estarán en breve con todos vosotros. Vamos por partes. **Ranma 1/2 2ª parte** será la continuación de la genial experiencia de **Rumiko Takashaki.** Los nuevos episodios llegarán en forma de **10 números de 40 páginas** por cabeza, que mantendrán en el candelero al chico-chica que reinó sobre las audiencias de este país. ¿Que si es el final? ¡No! Forum está siguiendo la estructura americana del manga, al dividir y publicar las series en el mismo orden.



Respecto al libro **Ashguine,** la verdad es que aún no disponemos de demasiados datos. Sabemos que es obra de **Masaomi Kanzaki** -autor del manga Street Fighter II-, y que constará de **192 páginas**. Su argumento se sitúa en un Tokio casi despoblado, y se centra en un dictador que pretende imponer sus órdenes.

También durante el salón de Barcelona tendrá lugar el lanzamiento de la **2ª edición** de las primeras aventuras de **Ranma.** Será en forma de **un lujoso tomo** que **acompañará al vídeo con la primera OVA original**.

EL JUEGO

Secret of Mana, ¿el mejor RPG de la Historia?

• SQUARE SOFT • 16 MEGAS •
• YA EN JAPÓN Y ESTADOS UNIDOS •

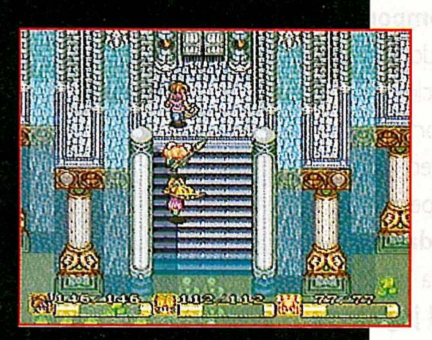
Secret of Mana, o **Holy Sword Legend 2** para los nipones, no está basado en ningún manga, pero a decir verdad nos gustaría que diera el salto al cómic o al Anime. Es obra de **Square Soft,** y se trata de un argumento místico llevado a la pantalla con gran **brillantez técnica.** Se parece a **Zelda**: la perspectiva es similar y los gráficos son muy potentes, pero posee muchas más posibilidades. Tomad nota: un **mapeado enorme, más de 70 horas** de juego aseguradas, hasta **3 jugadores simultáneos**, abundancia de elementos **RPG, modo 7** con escalas y rotaciones y un potencial de juego asombroso.





La historia se centra en un chavalín que deberá recorrer un sinfín de lugares en busca de sus amigos y de un montón de respuestas a sus interrogantes. Y para interrogantes de difícil resolución, ahí va éste: **¿cuándo llegará aquí?**





COLUMNA DEL EXPERTO

Muy Manga

Por Alex Samaranch (editor de la revista NEKO)

• Parece muy probable que **Planeta** acabe editando el manga que lanzó a la fama al conocido **Akira Toriyama.** Se trata de **Dr. Slump,** cuya versión Anime ha sido emitida por el canal autonómico catalán TV-3. Lo más curioso del caso es que, seguramente, el manga será editado **en el orden de lectura japonés,** es decir, de atrás hacia adelante y de izquierda a derecha. Digno de verse.

• Los aficionados a **Campeones** están de enhorabuena. Benji y sus amigos se resisten a dejar el campo de juego, y está a punto de aparecer en Japón **una nueva miniserie** sobre sus aventuras. Será semanalmente en el **Shonen Jump Magazine**, el mismo en el que se publican las aventuras de Goku y compañía.

• Los últimos acontecimientos en **Dragon Ball** nos deparan el **enfrentamiento definitivo entre Goku y un Vegeta** transformado en demonio, a Krilin y a Satanás convertidos en monumentos de granito, a la Nº 18 enfrentada a Goten y a Trunks, y a un Señor del Infierno de lo más particular.

• Siguiendo con Dragon Ball, acaba de aparecer en vídeo **Dragon Ball Z Gaiden,** una miniserie de tres episodios recopilados en una sola cinta. La película en cuestión fue editada en el mercado japonés para promocionar la aparición del último juego de Dragon Ball Z para la consola NES. Se trata de un RPG en cuyo desarrollo se han intercalado algunas **escenas de animación de la miniserie**.

• Si os está gustando **Video Girl AI,** el manga de **Masazaku Katsura,** no os perdáis las otras series del autor: **Video Girl Len,** una versión joven de Video Girl AI aparecida también en Shonen Jump; **Shadow Lady,** un cómic en color aparecido en la revista Virtual Jump; y **DNA 2,** una mezcla de aventuras, ciencia ficción y súper héroes, cómo no, aparecida en las páginas del Shonen Jump.

• **"Haoh"** es el nombre de la **nueva revista sobre videojuegos** que está pegando fuerte en Japón. Ya lleva unos meses en el mercado, y la enorme campaña de promoción realizada con motivo del número uno ha surtido efecto. La portada del número uno estaba realizada por **Katsuhiro "Akira" Otomo.**

AVISO IMPORTANTE

Si crees que lo sabes todo sobre juegos de manga, sigue leyendo.

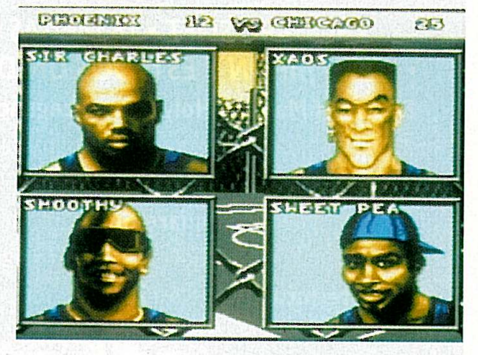
*Ya está dicho. Si crees saberlo todo sobre los "manga games", o te acabas de introducir en el mundillo, o todavía tienes mil dudas sobre lo que es esto, **escribe a MANGAMANÍA.** Nuestros expertos tratarán de resolverte absolutamente todo lo que plantees. Además, queremos elaborar un **ranking manga con los mejores títulos para Super, NES o Game Boy.** Así que no te cortes y envía también una pequeña lista con tus preferencias.*
La dirección a la que debes hacer llegar tus cartas es:

MANGAMANÍA - NINTENDO ACCIÓN
HOBBY PRESS S.A.
C/CIRUELOS, 4
28700 SAN SEBASTIÁN DE LOS REYES -MADRID-



Es uno de los hombres de moda en el basket americano. Dicen que tiene mal genio, que habla mucho en la pista y que no es precisamente un tipo agradable. La verdad es que pueden decir lo que quieran. Barkley es uno de los mejores jugadores de basket del mundo. Es duro, ágil y siempre espectacular. No se le puede reprochar nada, y mucho menos cuando está a punto de protagonizar un deportivo de lujo para la Super 16 bits. "Barkley cállate y machaca" se llamará el juego y poco más o menos nos traerá un basket dos contra dos sin reglas, ni árbitros y sobre decorados inadmisibles. Así será.

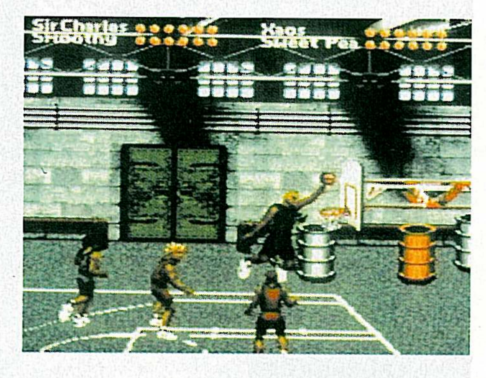
"Charles Barkley es una de las **súper estrellas deportivas más notorias y polémicas de Estados Unidos** y todo el mundo. Es famoso por su **fogosidad** y comportamiento en la cancha. Después de contratarle para patrocinar nuestro videojuego, le **invitamos a nuestras oficinas** de San José (California, E.E. U.U.) para que asistiera a una sesión de programación. Allí le demostramos lo **competitivo que era nuestro producto** y la orientación que queríamos darle al juego. Por su parte, él nos hizo muchas sugerencias sobre cómo deseaba que fuera el cartucho, interesándose **especialmente por su faceta callejera.**"



El "Gordo" espera dar el salto a la Super Nintendo

BARKLEY SHUT UP & JAM!

El que habla se llama Pisano (es un extracto de la entrevista que tenéis en la siguiente página), y el que responde es Barkley. Su cartucho estará pronto con nosotros (ya se está retrasando) y para cuando llegue estaremos preparados para vivir un **increíble partido de basket** al estilo NBA Jam, en el que el **componente físico** y un extremado concepto realista en las animaciones serán los aspectos más importantes. Junto a ellos y sin desmerecer, que sepáis que podréis competir junto a **16 amigos del vecindario**, y que tal lucha merecerá la puesta en práctica del modo **4 jugadores vía Multitap.**

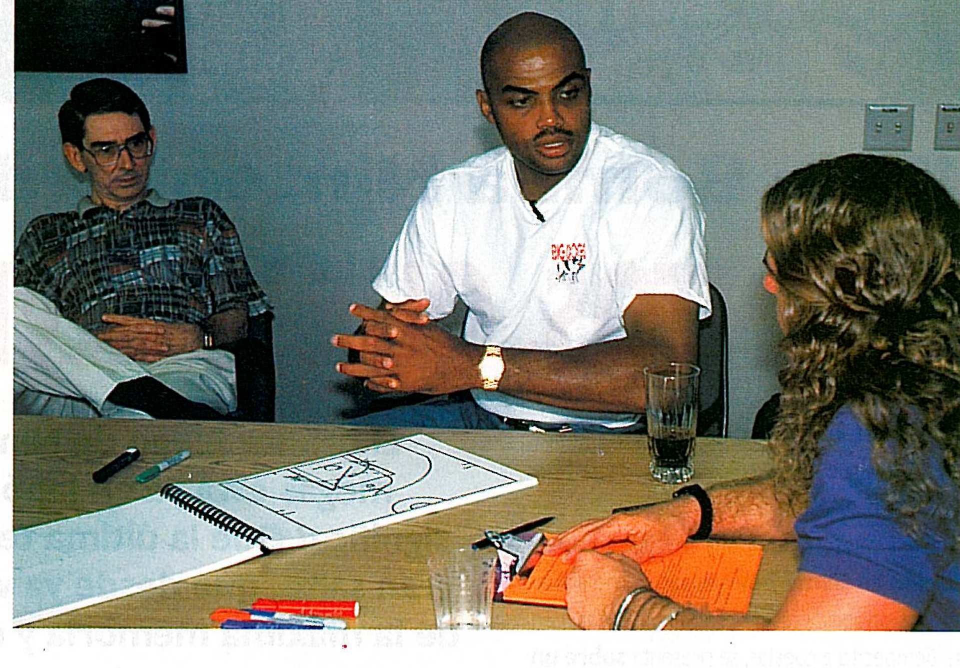


PARA ORIENTARSE

BARKLEY SHUT UP & JAM!

- Super Nintendo
- 16 megas
- Basket dos contra dos
- Programado por Accolade Sports
- Protagonizado por Barkley
- Será distribuido por Arcadia Software
- Se calcula su lanzamiento para el mes de septiembre
- No se esperan versiones de NES o Game Boy

Hablamos con Danny Pisano, el productor de la nueva oferta de Accolade Sports, Barkley Shut Up & Jam!



Que no, que no somos nosotros -humildes redactores- los que posamos con Barkley. Que son los chicos de Accolade en el momento de firmar el contrato con este basket man.

NINTENDO ACCION: ***¿Cuál es el aspecto más difícil de la programación de un juego de este estilo?***

Danny Pisano: Cuando se programa un juego, lo que normalmente crea más problemas son las **limitaciones de la máquina** que tengamos entre manos. Se plantean cientos de ideas y luego se van eliminando las menos prácticas o importantes. Siempre hay que **equilibrar todos los factores**. Un buen ejemplo de lo que comento son las animaciones. Cada una de ellas ocupa una cierta cantidad de memoria, por lo que hay que ingeniárselas para introducir el **máximo número de animaciones** dada la memoria disponible. Otro elemento importante es la **inteligencia artificial**. Cuando se programa un juego, un **pequeño ajuste puede afectar a muchos elementos del mismo**. Uno puede arreglar un pequeño problema y crear al mismo tiempo otros cinco. Lleva bastante tiempo equilibrar todos los factores y ajustarlos para conseguir que se coordinen a la perfección.

N.A.: ***¿Habéis introducido algún elemento especial, como los decorados sobre pantalla azul, para lograr que las animaciones sean fluidas y realistas?***

D.P.: A la hora de crear muchas de las animaciones, hemos utilizado una **técnica denominada "rotoscoping"**. Es en esa fase del proyecto donde **filmamos a jugadores de baloncesto** en un estudio con **decorados azules**. Luego cogimos la película y "recortamos" al jugador del decorado. A continuación, lo **digitalizamos para trasladarlo al ordenador**. Una vez capturado, los animadores procedieron a elaborar los cuadros de animación de ese individuo. **Con esta técnica se consigue un efecto realista** impactante.

"Barkley quería que el producto fuera original y realista"

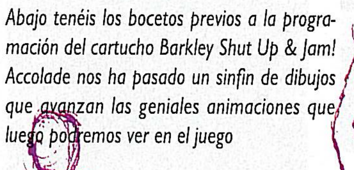
N.A.: ***¿Cuánta gente está trabajando en la versión para Super Nintendo de Barkley? ¿Cuánto tiempo tardáis en probar un juego?***

D.P.: Hemos ocupado a un equipo de entre **5 y 8 personas durante casi un año** para producir **Shut Up and Jam! para Super Nintendo**. Una vez que el proyecto llega a un punto, lo **probamos para dejar el máximo margen** de tiempo posible a las labores de ajuste. Solemos probar un juego durante un período que va de un **mes a dos o tres**, aunque esto puede variar según el proyecto.

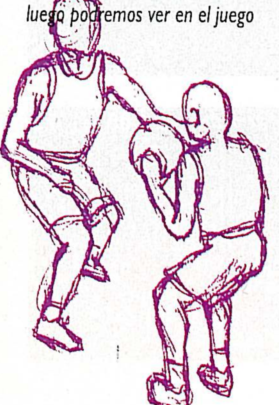
N.A.: ***¿Qué ventajas crees que tiene Barkley sobre los demás cartuchos de basket?***

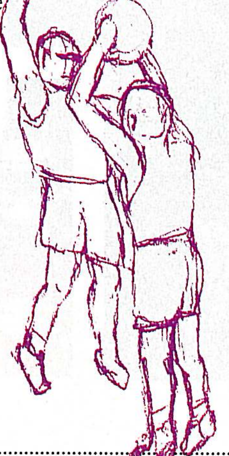
D.P: Shut Up and Jam! es un juego de baloncesto de 2 contra 2, sin árbitros y con una acción ininterrumpida. No se concibió como un simulador tradicional de baloncesto, por lo que nadie espera un pítido del árbitro. Creemos que Shut Up and Jam! tiene un **mayor componente físico y defensivo que competitivo**, que hemos reflejado la esencia del juego de Barkley

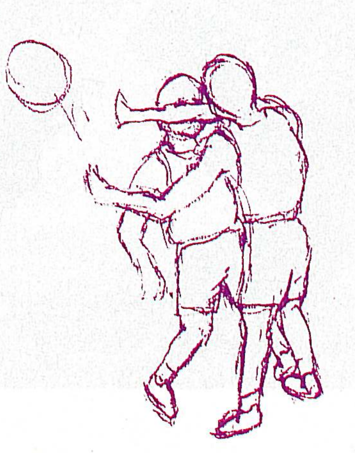
Derek de la Fuente/ José Carlos Romero.

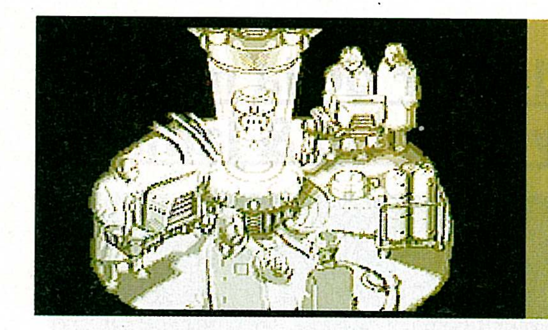


Abajo tenéis los bocetos previos a la programación del cartucho Barkley Shut Up & Jam! Accolade nos ha pasado un sinfín de dibujos que avanzan las geniales animaciones que luego podremos ver en el juego

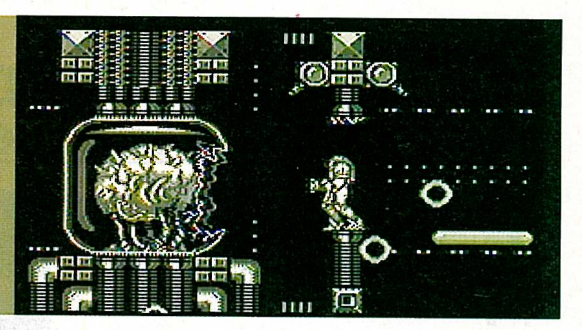












¡Una Bomba Nintendo de 24 megas!

¡ATENTOS, QUE VUELVE METROID!

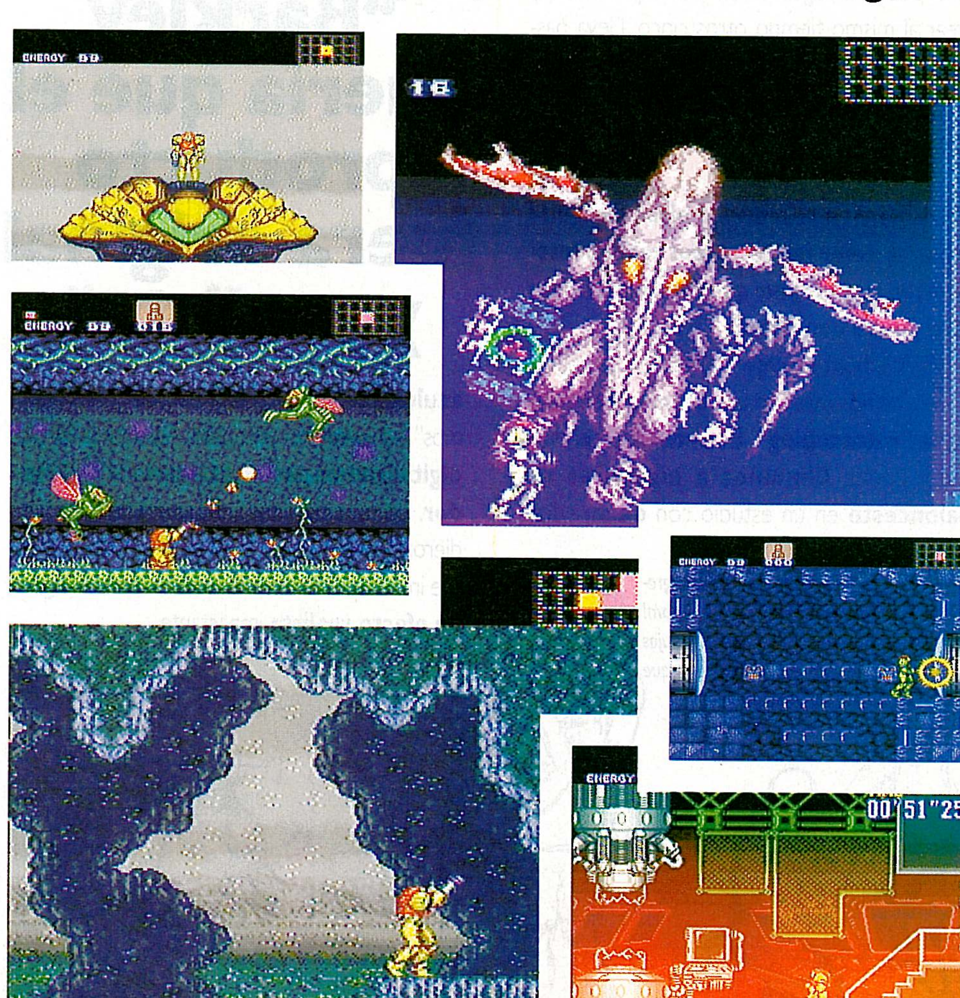
El primer juego de Nintendo sobre placa de 24 megas está ya en Japón. ¿Entendéis lo que eso significa? Que la última tecnología nipona ha dado el gran salto, que desde ya vamos a saborear la esencia de la máxima memoria y que nadie volverá a deciros: ese juego no mola porque "sólo" tiene 16 megas.

Hace diez años que salió a la calle y, por lo que se ve, aún sigue vivo y coleando. Se llama **Metroid**, tuvo su estreno en NES y, para los que no estéis puestos, tuvo una magnífica **continuación en Game Boy** que aprovechó al máximo las posibilidades de la portátil. Ahora, con ese tiempecito a cuestas, se presenta **sobre un cartucho de Super Nintendo a 24 inéditos megas,** los gráficos más soberbios vistos sobre una 16 bits, un arsenal extraordinario de armas y una mecánica entre la plataforma y el Zelda que os dejará con la boca abierta.

¿Que de qué va? **Super Metroid** os pondrá al mando (para cuando llegue) de un sofisticado robot espacial, cuyo único objetivo en el mundo es **eliminar al siniestro Cerebro**. Ya lo ha conseguido una vez, y hasta dos, pero es que el condenado no se deja derrotar de una vez por todas, y siempre aparece por ahí un trozo de su pobre materia gris pidiendo a gritos energía vital. Y eso es lo que ha pasado ahora. Que un enervado pedazo de cerebro ha escapado de la criba, y su sola presencia supone una amenaza para un mundo en paz.

Este interesante reto que espera a los más valientes **supera todo lo conocido en juegos para la Super.** No obstante, se trata de una increíble **mezcla de arcade, acción, plataformas y aventuras a lo Zelda** que la mitad de vosotros ni siquiera os podréis creer.

Por el momento, como ya hemos advertido, sólo está disponible en Japón. Suponemos que **su llegada a Europa no se hará esperar,** sobre todo sabiendo que el cartucho es **de Nintendo**. Así que no perdáis las esperanzas y un poco de paciencia, que nunca sobra.




Nintendo® Acción
¡No te comas más el coco!
350 pesetas
x 12 números
4.200 pesetas
¡el CALCULATOR BOY te lo pone fácil!
Nintendo
CALCULATOR BOY™
GAME BOY CALCULATRICE DE POCHE
CALCULATOR BOY
Ahora, al suscribirte a Nintendo Acción durante un año, recibirás cómodamente en tu casa 12 números de la mejor revista de consolas y además esta divertida calculadora de regalo.
Para suscribirte sólo tienes que enviar el cupón que aparece en la solapa de la revista con todos tus datos o llamarnos a los teléfonos (91) 654 84 19 ó (91) 654 72 18 -de 9 de la mañana a dos y media y de 4 a seis y media de la tarde-.
Pero date prisa, porque esta oferta sólo es válida para las primeras 1000 suscripciones que recibamos y exclusivamente dentro de España.
MODE D'EMPLOI



Coleccionable. Nº 2

Nintendo

SELECCION

MEGA MAN

Datos Personales:

• **NOMBRE**: Mega Man.

• **APELLIDOS**: Tantos como entregas de sus aventuras hayan salido o tengan previsto salir: I, II, III, IV, X... ¿XXVIII?

• **PROFESIÓN**: Mega Man era un robot programado junto con otros para realizar tareas rutinarias (robot de cocina, batidora, etc.). Cuando el Dr. Wily re-programó a los demás robots para que controlasen el mundo, Mega Man fue elegido para **defender el Universo**.

• **LUGAR DE NACIMIENTO**: Sus tuercas y tornillos vieron la luz en **Monsterópolis, la tierra de los robots humanoides.**

• **EDAD**: El primer Megaman salió en N.E.S., allá por 1988. Desde entonces, el Mega-Héroe ha ido celebrando sus cumpleaños a base de nuevos cartuchos con su nombre incluido, claro.

• **NOMBRE DEL PADRE:** La historia oficial nos dice que su creador **fue un tal Dr. Wright**. Si indagásemos más en su árbol genealógico, encontraríamos la mano de un **genio de la compañía japonesa Capcom**.

• AFICIONES: Si el mejor amigo del hombre es el perro, el mejor amigo del humanoide es el "perroide". Jugar con su **perro-robot Rush** es la mayor afición de Mega Man.

Historial Profesional:

• Como os hemos dicho, el **debú de Mega Man** en esto del videojuego fue en los **8 bits de Nintendo en el año 1988.**

• En esta primera aventura ya aparecían los rasgos clásicos de todos sus cartuchos: **mezcla de plataformas y arcade**, posibilidad de elegir fase, enemigos del tipo **Snake Man, Magnet Man, Clash Man,** (robots todos), y una dificultad superlativa.

• Ante el éxito cosechado por el personaje, los chicos de Capcom pensaron que no estaría mal crear nuevas entregas con Mega Man como protagonista: Pronto salieron **Mega Man II para N.E.S. y el primer Megaman para Game Boy**, que apareció en nuestro país a mediados de 1992. Y supuso una auténtica revolución.

• Desde entonces y hasta la fecha, los jugones españoles habéis podido disfrutar de un Mega Man más para la veterana de Nintendo y de otro para la portátil. Eso sin olvidarnos del **Mega Man IV**, cuyo comentario aparece en este mismo número de Nintendo Acción.

• Una estrella así no podía pasar de largo en la Súper. Para **Julio se anuncia la salida de Megaman X**, la primera presencia del humanoide azul en los **16 bits**.

• Pero no os creáis que aquí estamos al día: en Japón ya van nada menos que por la **cuarta parte en Game Boy y la sexta para N.E.S**. Todo un récord de presencias en las consolas Nintendo.

Así nos Hablan de él:

• "Una nueva obra maestra protagonizada por este carismático e inolvidable personaje". **(Hobby Consolas. N-7. Acerca de Mega Man III de N.E.S.)**

• "Un título indispensable, un clásico que convertirá las horas que pases delante de tu consola en auténticos festines de acción, emoción y diversión" **(Hobby Consolas. N-8. Acerca de Mega Man de Game Boy)**.

• "Un arcade magnífico. Tan divertido y jugable como los que sólo Mega Man sabe, puede y quiere hacer". **(Nintendo Acción. N-1. Acerca de Mega Man II de Game Boy)**.

• "Mega Man es listo, Mega Man es divertido, bla, bla, bla... ¡Así se le oxiden los circuitos!" **(El Dr. Willy en persona declarando su amor por nuestro héroe).**